ÍNDICE

Materiales	1
Fundamentos De Dibujo.	11
Rostro	12
Cuerpo Femenino (1)	13
Unidad M-66 Masamune Shirow	16
Cuerpo Masculino	19
Cuerpo Femenino (2)	24
Manos	33
Pies	36
Cabeza	37
Ojos	48
Ojos Al Estilo Katsura.	55
Nariz Y Boca	60
Expresiones (1)	62
Pelo	64
Labios	79
Expresiones (2)	80
Ropa	82
Creando Un Personaje	87
Super Deformed	90
Personajes Especificos	93
Cloud (Final Fantasy Viii)	93
Elly (Xenogears)	100
Luna (Lunar Silver Star)	104
Rei Ayanami (Evangelion)	112
Shampoo (Ranma ½)	114
Coloreado En Photoshop	117
Coloreado	117
Efecto De Lluvia	130
Objetos Metalicos	131
Efecto De Relámpago	134
Limpiando Un Dibujo	135
Dibujando Armas	137
Técnicas Varias	140
Escorzo	140
Peleas	140
Mechas	142
Accion	144
Storyboard	148

Materiales

Lo que ves:

A) Una mesa bonita, grande, plana, fuerte y bien iluminada.
B) Una cajonera para papel, con materiales, herramientas y otros objetos relacionados con el dibujo.
C) Una percha para herramientas de al alcance de la mano.
D) Una silla cómoda

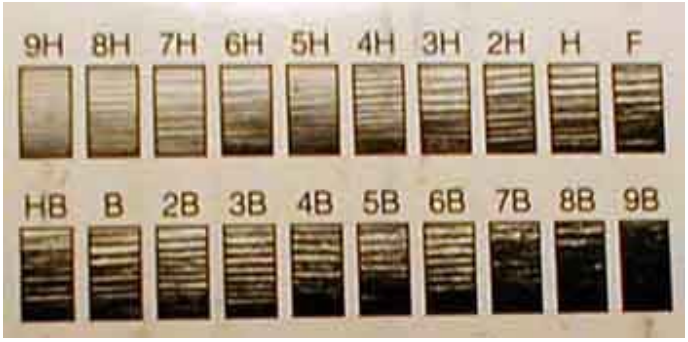
Lo **MAS** importante a considerar cuando prepares tu estudio es la "comodidad". Recuerda, estarás sentado aquí durante horas seguidas. Asegúrate de que tu espacio esta tan bien iluminado como ordenado. Me gusta mantener objetos que me inspiran y material de referencia alrededor de mi área de trabajo, así puedo estar seguro de lo que estoy haciendo. (Observar la figura DangerGirl puesta sobre el escritorio). También me gusta tener todas mis herramientas a una distancia alcanzable, así no me corta el rollo tener que coger alguna mientras trabajo. Las cuelgo en el muro para dejar espacio en mi escritorio, así como para dejarlo limpio y ordenado. También tengo muchísimas revistas de VideoJuegos y Manga en una parte para usar como esquema o referencia.

Si bebes o comes en tu escritorio asegúrate de que lo que tengas esté seguro. Mas de una vez he derramado café en mis bocetos, así que ahora los pongo en otra parte del área de trabajo.

Cómodo, Limpio y Brillante!

Los lapices vienen en una gama muy extensa de opciones. Puedes comprar una caja de lapices de diseñador como la que ves a la izquierda. O puedes comprar individualmente 2 ó 3 con los que vayas a trabajar. Intentaré explicar los factores que deberían influir en tu decision.

Las barras de la derecha muestran cuales son los diferentes "grados" del lapiz. Habrás visto el infame amarillo **#2** ó **2B** de toda la vida en la escuela. Ahora mirando a estas barras puedes ver lo que significan. **H = Hard lead** (mina dura). El tipo H hace lineas mas claras y es usado en su mayor parte para bocetar. el 9H es el mas duro que hay.



En la parte opuesta del espectro estan los lapices de grado B. **B tiene una mina blanda** lo que la hace pintar lineas mas oscuras. 9B es casi como rímel.

Personalmente elijo una mina mediana. Un HB o F tiene un grado bueno y versátil.

Yo uso portaminas mecanicos, asi no tengo que sudar la gota sacandoles punta. Staedler Mars hace un juego que tiene un "anillo de minas" dentro de manera que solo con rotar el portaminas el peso de la mina hace que se situe para que solo tenga que sacar la punta. De este modo puede tener diferentes lapices con diferentes minas cargadas. El anillo me dice cual es cual !

He usado Millones de gomas a lo largo de mi carrera como artista pero al final me he decidido por 2 tipos.

A) Goma Amasada:
Esta goma normalmente biene como un cuadrado gris o azul. Una vez la abres del envoltorio empiezas a trabajarla como una masilla. Amasandola como una pelota, haciendola en tiras, doblandola, moldeandola, ¿ cual es el proposito? Bien, puedes moldearla en una bolita muy pequeña y borrar las lineas dificiles de alcanzar sin que borres la lineas que no debes de su alrededor. Otra caracteristica es que no borra completamente las lineas... Si apriteas un poquito la goma sobre las lineas puedes hacerlas mas claras para pasar a tinta.

B) Goma de Nylon Blanco:
Este estilo de goma es la mejor que he usado nunca para borrar completamente lineas de lapiz sin cargarte la tinta ni dañar el papel. Tambien tira muy poca viruta. La viruta son esos trocitos de goma que se desprenden de ella.

Las plumas son cosas dificiles de recomendar ya que la mayoria de lo que elijas va a depender de como pases a tinta. Voy a listaros las plumas que personalmente elijo para hacer mi trabajo. Podrian o no serte utiles... experimenta tanto como necesites.

Sakura Pigma Micron:

Personalmente mi Pluma favorita. Todas tienen la calidad de una pluma profesional y ademas tienen una punta semi-flexible. Por tanto, cuanto mas aprietes mas ancha será la linea que dibujes. El ancho de linea es importante a la hora de pasar a tinta. En caso contrario tus dibujos se verán planos como un libro de colorear.

Vienen desde .005 (muy fina) hasta .08 (muy gruesa).

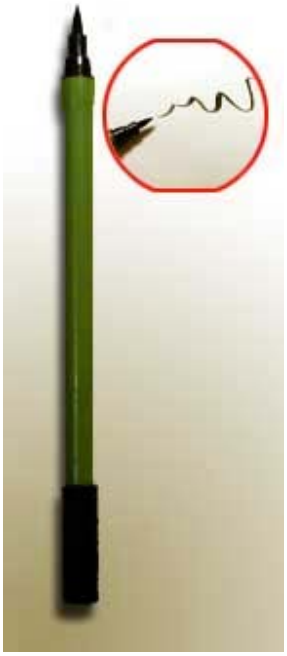
Estas plumas usualmente rondan los $12.00 (cerca de las 2 mil pelas) todo el estuche, que podras comprar en tu tienda de arte mas cercana.

El Sanford Sharpie:

Uso estos rotuladores/plumas para rellenar espacios grandes.

Estos rotuladores son magnificos pero solo son provechosos un corto periodo de tiempo. Cuando son nuevos tienen una punta excelente y un color negro muy uniforme. Solo uso estos para colorear grandes espacios de negro... nunca para dibujar o detallar.
Tienden a soltar mucha tinta en papel corriente asi que deja un espacio entre la linea de dibujo y el area rellenada. Puedes rellenar los huecos que queden con un .08 Sakura Micron.

Los Shapies estan disponibles en casi todos los sitios.

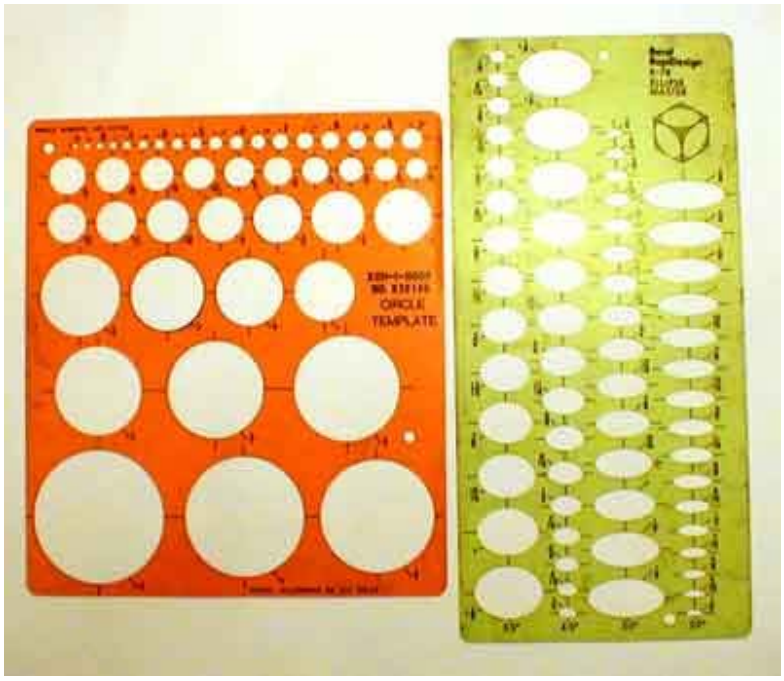


El Tombo Brush :

Este lapiz es un poco costoso de llegar a manejar. Actua como un pincel pero sin la molestia de tener que limpiarlo. No es muy bueno para pasar a tinta objetos mecanicos como robots, barcos o coches, pero es magnifico para pasar a tinta Pelo, piel, arboles...etc. Objetos organicos naturales.

Estos lapices son un poco mas dificiles de encontrar pero deberian estar en la mayor parte de las tiendas de arte.

Las plantillas vienen en una gran variedad de formas y tamaños y te quitan bastante tiempo de encima en los dibujos precisos. Boquillas de armas, ruedas de coches...cualquier cosa. Tambien te libra de tener que usar el tipico compas que tienes que pinchar en el papel haciendo un agujero. Un problema sin embargo... es que son planas asi que al pasar a tinta puedes correr la tinta por debajo y manchar el dibujo. Pon monedas debajo de los bordes de manera que la plantilla quede levantada de la superficie del papel y asi evitarás que esto ocurra.



Si buscais un poco podreis encontrar algunas plantillas muy utiles como esta que compré en Tokyo. Doy pena dibujando bocadillos y antes de adquirir Adobe Ilustrator esta era la unica manera de dibujarlos pareciendo un aficionado.

No podrás hacer un buen trabajo sin estas herramientas a menos que seas un MAQUINA. Veamos para que nos sirven.

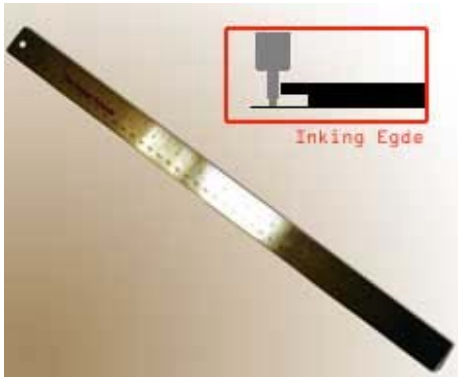
Curvas Francesas:

Estas herramientas vienen en diferentes tamaños y formas. Yo uso por lo menos 4 en cualquier dibujo. Las vas rotando alrededor del dibujo hasta que encuentras el borde que mas se aproxima a la curva que estas intentado dibujar. Tambien puedes adquirir una "Curva Flexible" que parece un trozo de via del tren de caucho.
No es muy buena para curvas muy cerradas pero funciona bien en curvas largas.

Escuadras:

Esto es obligatorio para hacer celdas de Comic y trabajos de perspectiva. La Escuadra pequeña descansa sobre la grande. Usa la Escuadra grande para dibujar lineas horizontales y la pequeña para dibujar lineas verticales. Los angulos de 45º vienen bien para dibujar lineas de perspectiva hacia el punto de fuga. Explicaré la perspectiva en otro Tutorial.

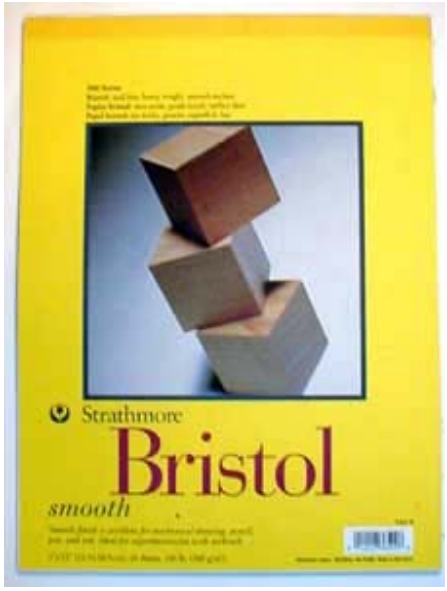
Regla con borde para tinta:



Realmente todas tus herramientas deberian tener un borde para tinta. Observa el diagrama a la derecha indicando como funciona un borde para tinta con una pluma. El borde de la Regla está elevado desde la superficie permitiendote aplicar la tinta limpiamente. Si este borde no estuviera levantado la tinta se correria en el papel y el borde manchando el dibujo.

Asumo que la mayoria de vosotros estais interesados en e arte del comic, asi que os presentaré el tipo de papel para el comic. Si usais Acuarelas o Carboncillo seguramente necesitareis un tipo de papel distinto al que os voy a mostrar seguidamente.

Cartulina Lisa(Bristol Board):



La cartulina (Bristol) es un papel duro y brilante. Viene en diferentes tamaños y superficies. Para el diseño del comic querras un tamaño bastante grande (11x14) y superficie lisa. Bristol absorve la tinta muy bien pero a causa de su suavidad tarda bastante en secar. Ten cuidado cuando pases a tinta en no pasar la mano por la hoja o acabarás manchando todo. Tambien dale a la tinta un tiempo para secar antes de borrar las marcas de lapiz.

La cartulina Acid Free (sin ácido) permanecerá mas blanca durante mas tiempo (El tiempo hace el papel amarillo). La superficie Vitelada es ultra-suave e ideal para pasar a tinta.

Este papel puede ser caro, asi que no lo uses para bocetar. Es para dibujos finales...claro está. Si lo compras puedes hacer lo que quieras con él...mira si me preocupo.

Ayudas para dibujar y demás

El Dummy (maniquí):

Esta puede ser una excelente herramienta para ayudarte a mantener las proporciones correctas de anatomia. Lo unico malo es que no es del todo posable. Me he dado cuenta de que obtengo más de las figuras de accion altamente detalladas (como Todd McFarlanes). Aun asi, todo el mundo deberia tener un Dummy.

El cepillo:

¿Cuantas veces has ido a quitar las virutillas de la goma con la mano y has corrido la tinta del dibujo con tus gordos dedos sudados? El cepillo es la respuesta elegante para quitar las virutas. Protege tu dibujo y quita mas mierda de la que tus manos quitan. La mayoria de las tiendas de material de bocetado tienen este cepillo.

Ya has dibujado lo que tenias pensado... ¿como lo digitalizas?

Top 10 Recomendaciones de Sistema:

Un sistema magnifico (para PC) consiste en:
1) Procesador Pentium III o AMD Athlon 600-700mhz.
2) 256 MB de RAM.
3) 32 mb de Tarjeta de Video.
4) 13-25 Gb de disco duro.
5) Ratón de 5 botones.
7) Monitor de 19''-22''
8) Adobe Photoshop 5.5
9) Una Camara Digital
10) Un Scanner.

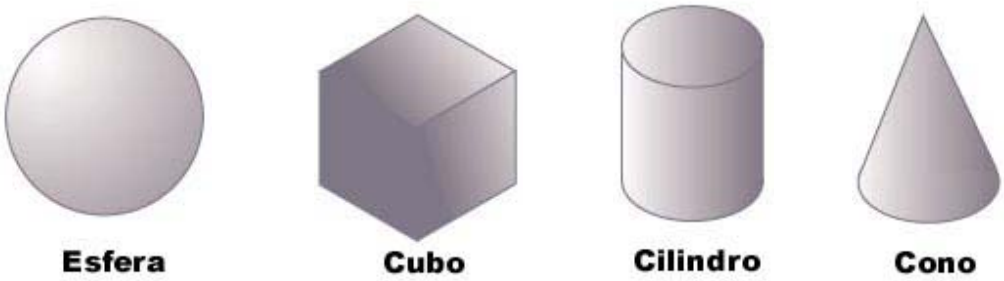
No voy a entrar en qué marcas son mejores porque no quiero quiero crear ninguna disputa. Busca la que mas te convenga.

Que Scanner deberia comprar?:
Yo compré uno barato en Costco (un MAG Innoscan DTS-3060) por unos $100.00 (15 mil pelas o asi). Funciona bien para paginas web y dibujos a linea. Si lo que quieres es imprimirte cosas para revistas quizá quieras algo mas caro. Mi MAG funciona muy bien aunque para probar cosas no hace falta que te gastes $3000.00 por algo decente. Conseguirás que funcione mas rapido si es un USB o SCSI que uno que funcione por puerto paralelo.

A que tamaño deberia escanear mi dibujo?
Escanea tus dibujos a linea entre 150 y 300 dpi a escala de grises. Se que el Blanco Y Negro es una opcion pero la Escala de Grises te da una linea mas suavizada.
Ajusta el contraste usando "curvas" en photoshop. Asegurate de reducir la resolucion a 72 dpi antes de guardarlo para usarlo en pagina Web. Photoshop hará esto por tí automaticamente.

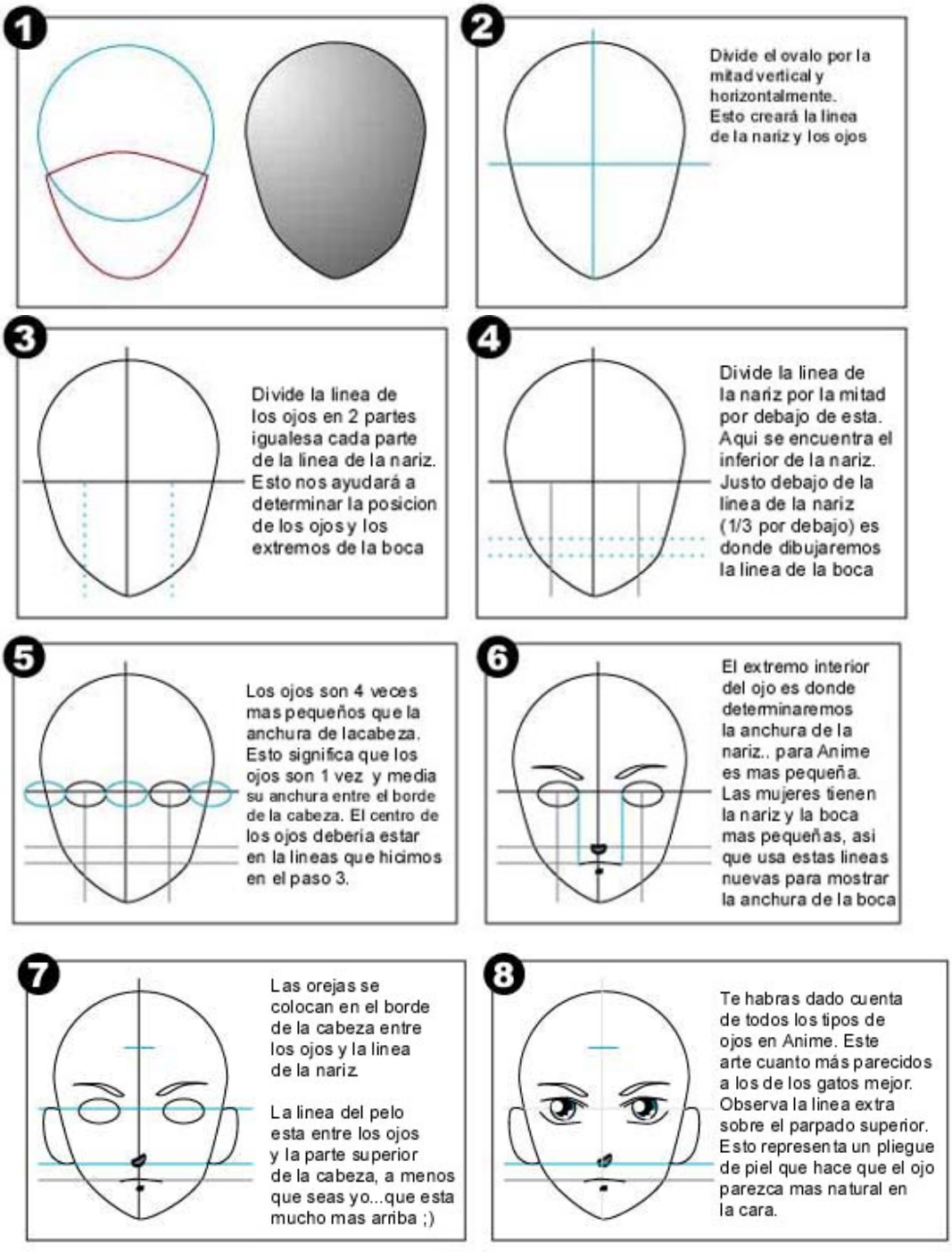
Como funciona una Tableta Wacom en Photoshop?
Photoshop saca el partido de las capacidades sensitivas de presion de tu Tableta

Wacom. Puedes controlar la opacidad, anchura del pintado y el color de las herramientas simplemente apretando mas o menos en la tableta. Puedes elegir que opciones de presion quieres yendo a la ventana de opciones y chequeando/deschequeando las opciones en la seccion "Estilo" en la mitad inferior de la ventana. De esta manera puedes configurar tu aerógrafo para que se vea afectado por su tamaño de pintado pero no por la opacidad o la opacidad pero no por su tamaño de pintado. Tambien puedes poner el boton de indice en el estilo para ejecutar los accesos directos de Photoshop. Yo tengo el mio puesto a "Alt" (Alt en Photoshop te podnrá el Cuentagotas si tienes una herramienta de pintado seleccionada) asi que cuando estoy pintado simplemente apretandolo puedo adquirir el color que necesito del dibujo en el que estoy trabajando.



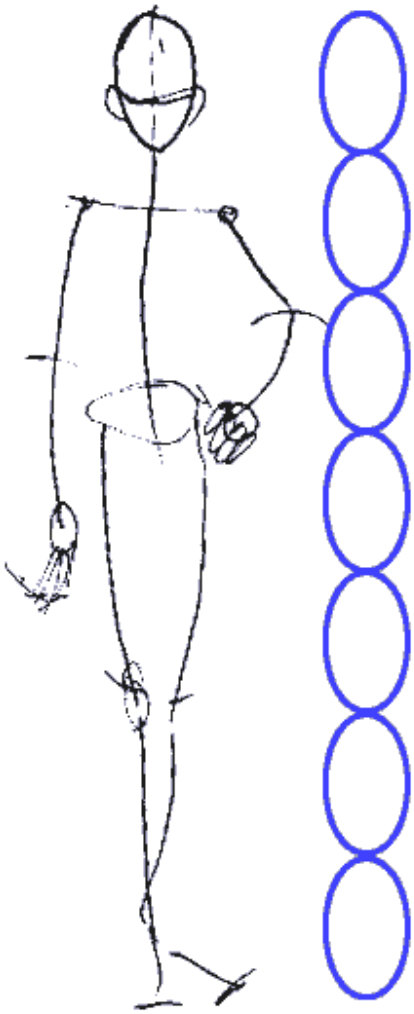
Antes de que pasemos obras maestras primero debes aprender el armazón en el cual todas las cosas se contruyen. Arriba hay 4 formas basicas, podemos crear tantas formas como necesitemos combinando 2 o mas de las de arriba.

Rostro


1
2
Divide el ovalo por la mitad vertical y horizontalmente. Esto creará la linea de la nariz y los ojos
3
Divide la linea de los ojos en 2 partes igualesa cada parte de la linea de la nariz. Esto nos ayudará a determinar la posicion de los ojos y los extremos de la boca
4
Divide la linea de la nariz por la mitad por debajo de esta. Aqui se encuentra el inferior de la nariz. Justo debajo de la linea de la nariz (1/3 por debajo) es donde dibujaremos la linea de la boca
5
Los ojos son 4 veces mas pequeños que la anchura de lacabeza. Esto significa que los ojos son 1 vez y media su anchura entre el borde de la cabeza. El centro de los ojos deberia estar en la lineas que hicimos en el paso 3.
6
El extremo interior del ojo es donde determinaremos la anchura de la nariz.. para Anime es mas pequeña. Las mujeres tienen la nariz y la boca mas pequeñas, asi que usa estas lineas nuevas para mostrar la anchura de la boca
7
Las orejas se colocan en el borde de la cabeza entre los ojos y la linea de la nariz.
La linea del pelo esta entre los ojos y la parte superior de la cabeza, a menos que seas yo...que esta mucho mas arriba ;)
8
Te habras dado cuenta de todos los tipos de ojos en Anime. Este arte cuanto más parecidos a los de los gatos mejor. Observa la linea extra sobre el parpado superior. Esto representa un pliegue de piel que hace que el ojo parezca mas natural en la cara.

Esto es tan basico como veis. Estudia diferentes artistas manga para encontrar que estilos de pelo y de sombreado te gustan mas. Espero que esto os ayude!

CUERPO Femenino



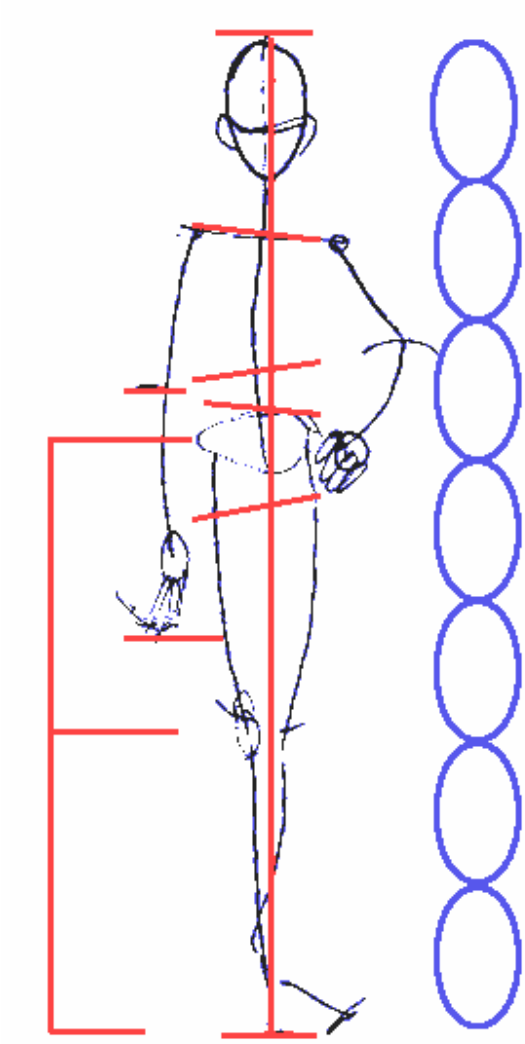
Aqui estamos en la fase 1 : Nada apetecible. Una simple figura a base de lineas rapidas que nos servirá como pieza base. Observar que la figura tiene una altura de **7 cabezas**.

Los hombros están situados a una cabeza y media desde arriba. Los hombros tienen una anchura de 2 cabezas.

Las caderas estan 3 cabezas abajo.

Las rodillas estan 5 cabezas abajo.

Sueltate un poco en esta fase pero toma precauciones con las proporciones



Boceto de la Figura fase 2:

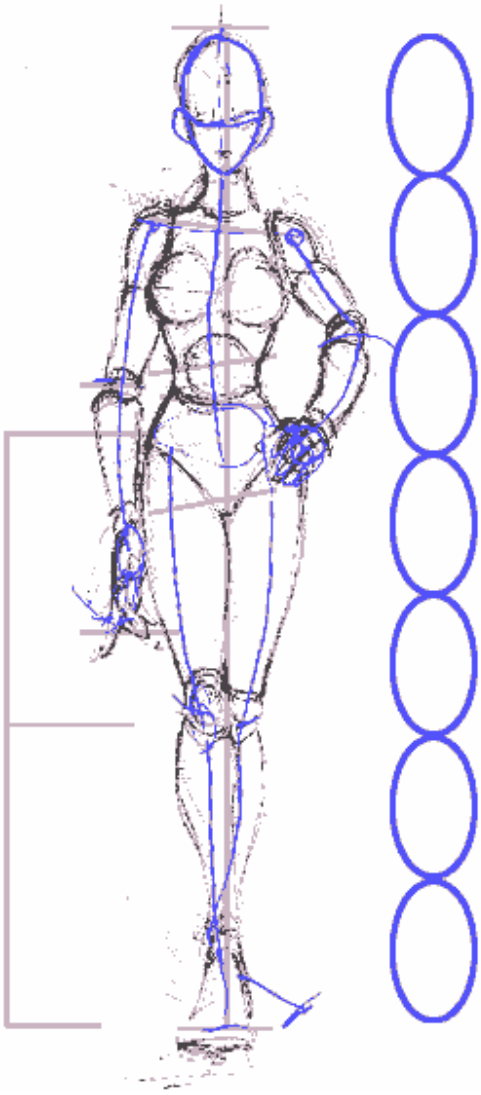
Observa que puedes dibujar una linea de arriba a abajo desde la cima de la cabeza hasta el el final de los pies. La masa del cuerpo esta distribuida equitativamente en ambas partes de este eje para equilibrarse.

BRAZOS
2 cabezas y media hacia bajo es donde situaremos el ombligo (mueve el raton sobre la imagen para ver las guias). Esto es tambien donde el codo va si el brazo cuelga naturalmente de su costado. El brazo comienza en el hombro y acaba en las manos a la altura de la mitad del muslo.

PIERNAS
En ANIME, las piernas son ligeramente mas largas que la parte superior del cuerpo. Las Rodillas estan situadas a en el punto medio entre la cima de la cadera y la base de los pies

TORSO
El torso femenino puede ser definido en ocasiones con posturas provocativas inclinando los hombros y las caderas en direcciones diferentes.

Pulsa aqui para saber a que me refiero



Boceto de la figura
Fase 1:

Ahora vamos a desarrollarla un poco. Tienes que ser bueno dibujando cilindros y ovalos para hacer esto correctamente.

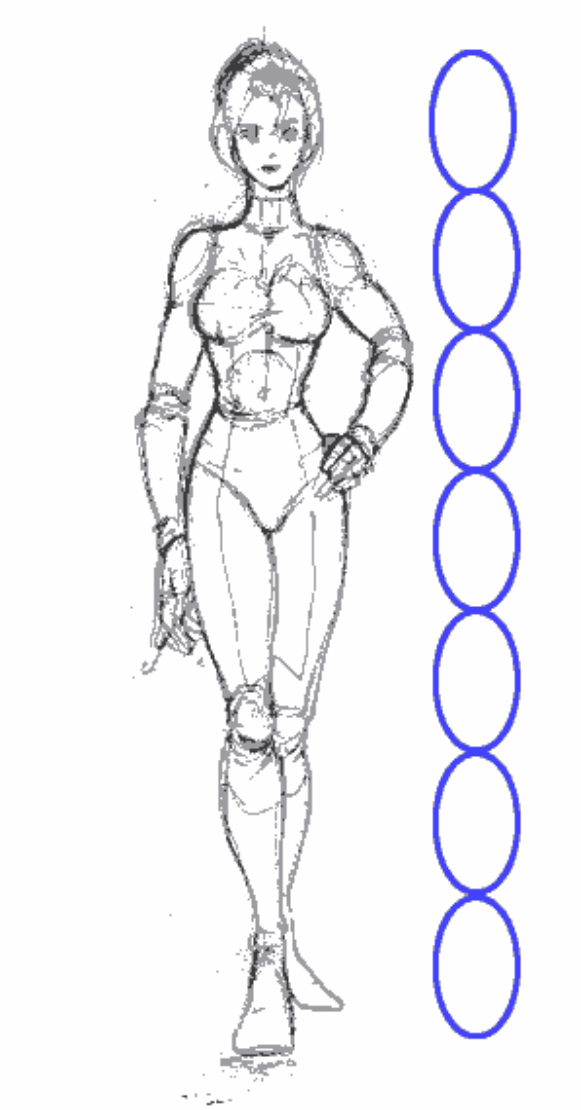
Estudia los grupos de musculos para tener una idea de como estan formados los hombros, brazos y piernas. Los pechos estan situados en el punto medio del torso superior.

Intenta usar solo lineas curvas. Nada en un cuerpo humano tiene un contorno recto incluso el DOBLE si es mujer. Curvas, Curvas, Curvas!

Un buen modelo a estudiar es la unidad **M-66** de Shirow de Black Magic. Tiene toda la forma femenina dividida en formas basicas y fue una influencia muy potente para mis bocetos en esta fase.

Ahora es donde espiezas a intensificar tu dibujo. Coje ua *goma amasada* y empieza a borrar las lineas finas del boceto y deja solo las lineas que desees usar para tu pieza final. Cuanto mas limpio consigas que quede al final de esta fase mas facil te será realizar la siguiente.

Unidad M-66 (Shirow)



Boceto de la Figura fase 2:

Empiezo a construirla gradualmente dibujando a partir boceto desarrollado en la ultima fase y suavizando sobre todo las articulaciones "esfera y el cono" con la que la suelo construir.

La goma amasada es mi mejor amiga en este punto cuando borro, quitando las lineas que sobran obteniendo una pieza bonita, limpia y utilizable. La reviso y empiezo a corregir los fallos que cometo en el proceso de construccion y obtengo el dibujo bien firme para poder pasarlo a tinta.

No hay nada peor que pasar a tinta bocetos sucios asi que SE LIMPIO !!

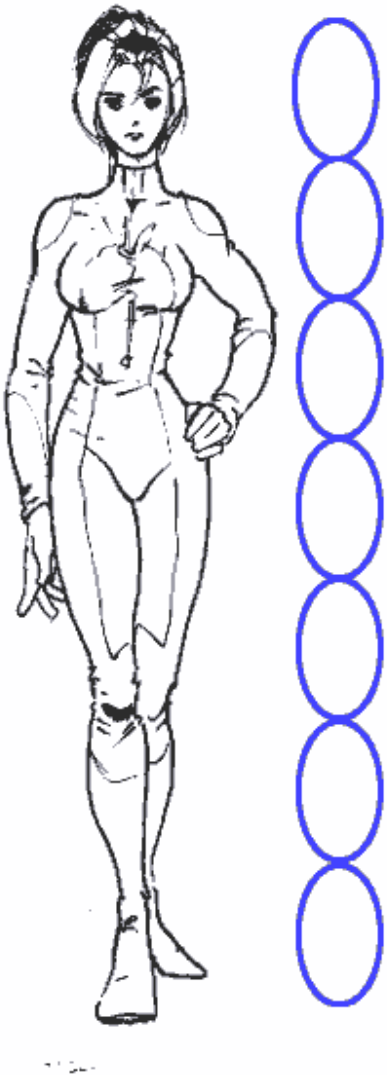


Figura Final:

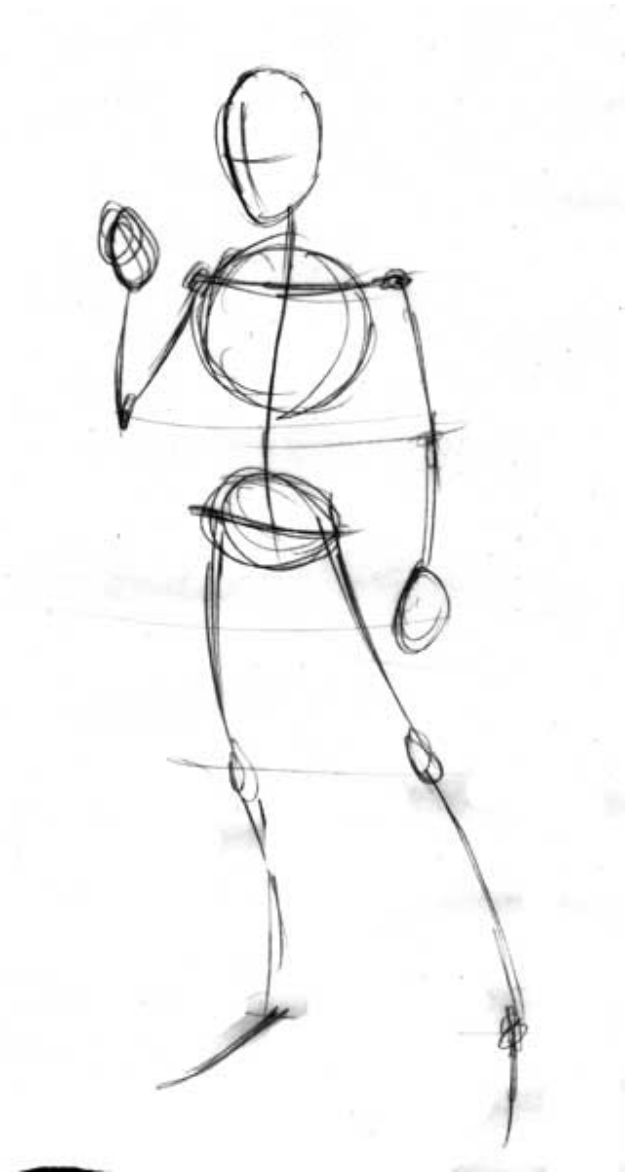
...y aqui la tenemos. No es mi mejor trabajo a tinta pero puede pasar. Ahora es cuando se quitan todas las trazas del lapiz y paso el boceto final pasado a tinta por el scanner, entonces la coloreo (para eso hay un tutorial que explica como hacerlo).

Este tutorial sirve como guia de referencia para darte una idea de como construir un cuerpo. No deberia usarse como un tutorial de A->B->C porque eso simplemente te enseñaria a copiar cosas. Intenta usar las reglas aprendidas para hacer posturas y personajes diferentes.

Espero que esto os ayude de alguna manera. Haré otro tutorial sobre la mujer en accion y ademas una clase de "como dibujar hombres".

Como siempre... hacedme saber si puedo explicaros algó mas y os intentaré ayudaré lo mejor que pueda.

Cuerpo Masculino



Aqui estamos en la fase 1 : Nada apetecible. Una simple figura a base de lineas rapidas que nos servirá como pieza base. Observar que la figura tiene una altura de **7 cabezas**.

Los hombros están situados a una cabeza y media desde arriba. Los hombros tienen una anchura de 2 o mas cabezas (más para figuras heroicas, menos para debiluchos).

Las caderas tienen una anchura de una cabeza y media aproximadamente. Las caderas deberian ser mas estrechas que los hombros.

Las caderas estan 3 cabezas abajo.

Las rodillas estan 5 cabezas abajo.

Sueltate un poco en esta fase pero toma precauciones con las proporciones

Boceto de la Figura fase 2:

Observa que puedes dibujar una linea de arriba a abajo desde la cima de la cabeza hasta el el final de los pies. La masa del cuerpo esta distribuida equitativamente en ambas partes de este eje para equilibrarse.

BRAZOS
2 cabezas y media hacia bajo es donde situaremos el ombligo (mueve el raton sobre la imagen para ver las guias). Esto es tambien donde el codo va si el brazo cuelga naturalmente de su costado. El brazo comienza en el hombro y acaba en las manos a la altura de la mitad del muslo.

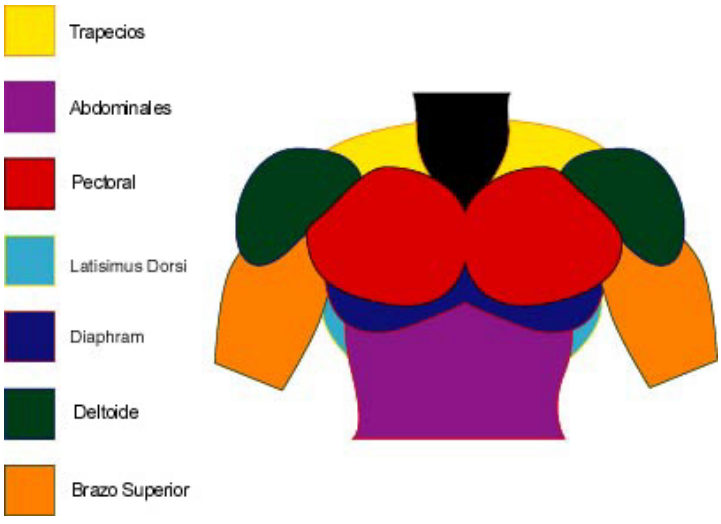
PIERNAS
En ANIME, las piernas son ligeramente mas largas que la parte superior del cuerpo. Las Rodillas estan situadas a en el punto medio entre la cima de la cadera y la base de los pies.

Boceto de la figura fase 1:

Estudia los grupos musculares para obtener una idea de como estan formados los hombros, brazos y piernas. Aqui teneis una pequeña ayuda para para el pecho. PULSA AQUI

La figura masculina es por sí diferente a la femenina. El enfasis se centra en los hombros mas que en las caderas.

Aqui es donde empezarás a intensificar el dibujo. Coje la goma amasada y empieza quitando las lineas finas del boceto dejando solo las lineas que vayas a usar para el dibujo final. Cuanto mas limpio lo dejes en esta fase mas facil te será la siguiente fase.



Boceto de la Figura fase 2:

Empiezo a construirlo gradualmente a partir del desarrollo de la ultima fase suavizando sobre todo las articulaciones "esfera y cono" con las que lo suelo construir.

La goma amasada es mi mejor amiga en este punto en el que borro, quitando las lineas que sobran obteniendo una pieza bonita, limpia y utilizable. La reviso y empiezo a corregir los fallos que cometo en el proceso de construccion y obtengo el dibujo bien firme para poder pasarlo a tinta.

No hay nada peor que pasar a tinta bocetos sucios asi que SE LIMPIO !!

Figura Final :

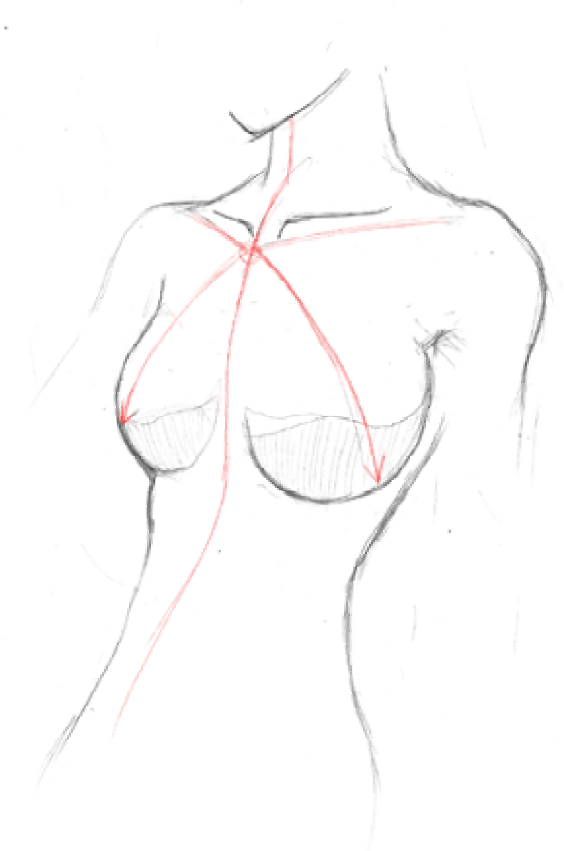
Este tutorial sirve como guia de referencia para darte una idea de como construir un cuerpo. No deberia usarse como un tutorial de manera A->B->C porque eso simplemente te enseñaria a copiar cosas. Intenta usar las reglas aprendidas para hacer posturas y personajes diferentes.

Como siempre... hacedme saber si puedo explicaros algó mas y os intentaré ayudaré lo mejor que pueda.

Patrick Shettlesworth

Cuerpo Femenino

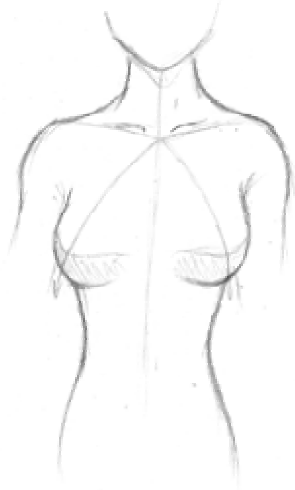
Este es un tutorial de como dibujar un cuerpo femenino. Te aviso que hay algo de desnudez, pero creeme, es bastante moderado.
^_^ Si esto te molesta mucho, simplemente imagina que llevan puesto un traje de tela muy fina y ceñida. Tambien te aviso de que no soy experta dibujando cuerpos. Esta es una breve vision global para familiarizar a los artistas novatos y aficionados con la anatomía fisica. Si necesitas mas ayuda sobre esto, te recomiendo que adquieras un libro de dibujo de cuerpos para una referencia mas extensa.



Voy a empezar este tutorial direccionando una de las preguntas mas comunes que me han hecho: Como dibujar pechos femeninos (jeje, nunca pensé que actualmente estaria haciendo un tutorial sobre esto... ^_^). Ona de las cosas mas importantes que deberias considerar es hacer que tu personaje parezca natural; Puedes dibujar una mujer atractiva sin que parezca un implante de silicona, como hizo un amigo mio.. ^_^

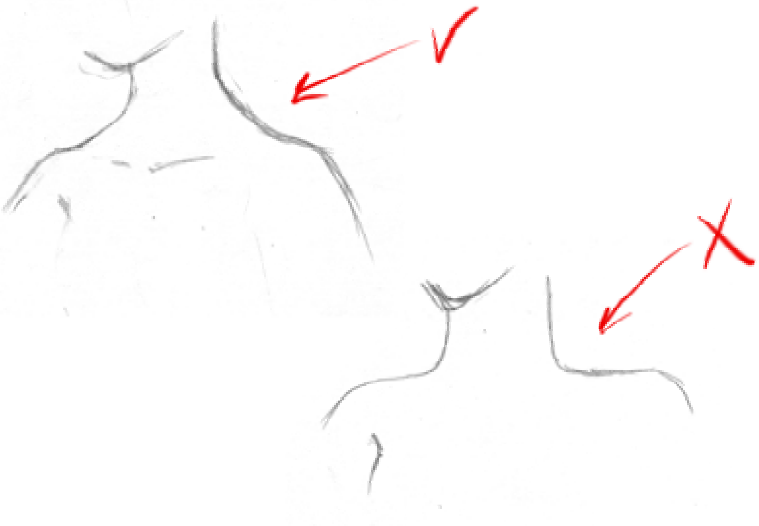
Los principales problemas parece tener la gente dibujando pechos son las formas y la colocacion. Muchos artistas (profesionales tanto como aficionados) los hacen parecer globos que han sido metidos en el pecho del sujeto; Esto raramente es una apariencia natural. Si miras libros de dibujo de cuerpos veras que son mas parecidos a medias esferas o tazas volcadas que a globos.

Ahora observa la posicion. Imagina una guia centra que baja desde el centro del cuerpo de tu personaje, como se muestra a la izquierda.
Los pechos estan a 45 grados desde la linea central, y están aprox. a mitad de camino hacia el pecho (mostrado por las lineas diagonales rojas). Ten cuidado en no dibujarlos muy juntos o muy alejados, o muy altos en el pecho; Estos son los fallos mas comunes. Como verás en los ejemplos de abajo, la regla basica de colocacion de los 45 grados se aplicará a casi cualquier postura que estes usando.

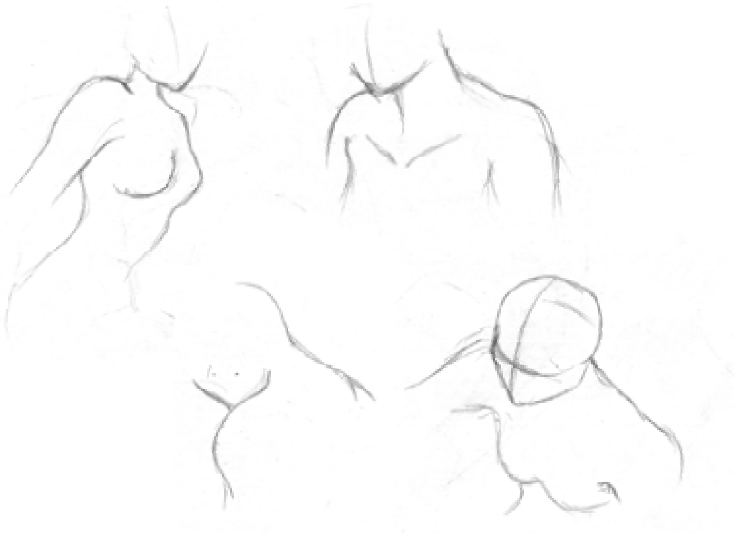


Aqui hay otra postura, mostrando el torso desde una vista frontal. Observa como los pechos siguen en angulos de 45 grados desde la linea central del cuerpo. Ah, tambien toma nota del sombreado. Despues de ver varios ejemplos, me he dado cuenta de que el sombreado de esta forma (bastante mas que solo siguiendo las curvas inferiores como en una esfera) los hace parecer mas naturales.

Aqui hay una ultima postura para terminar con el tamaño y posicion. Aqui es mas facil de apreciar, pero los pechos siguen en angulo de 45 grados desde la linea central (que no esta dibujada en esta figura; lo siento ^_^;). Observa que los pechos mas a la izquierda estan dibujados como media esfera, no como una esfera entera. Si quieres exagerar el tamaño, es tu eleccion, pero yo personalmente no lo creo necesario.

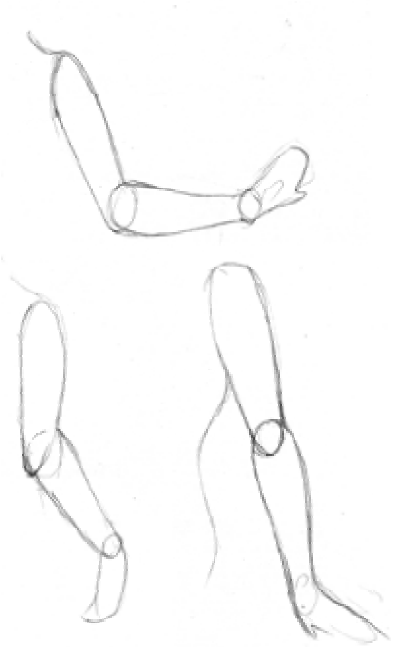


Ahora pasemos al cuello y los hombros.
Cuando dibujes los hombros, observa que estan ligeramente inclinados hacia abajo, no son planos. Intenta tomar en consideracion la estructura de la musculatura del cuello y los hombros, especialmente si vas a hacer una apariencia mas realista. Deberian formarse de manera mas parecida a una percha, y no dibujarlos planos.



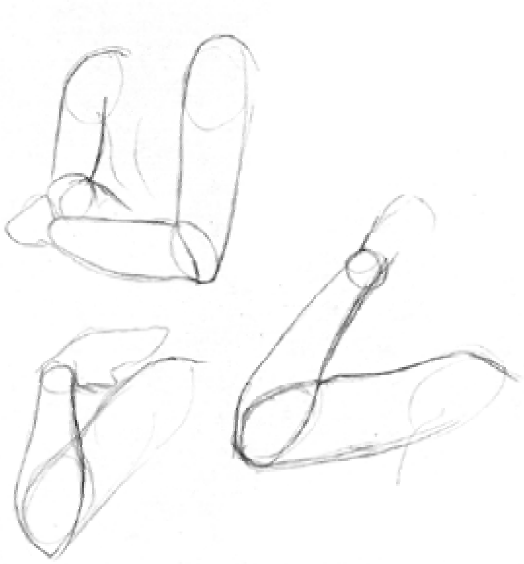
Aqui hay algunos ejemplos mas de varias posiciones de hombros. Observa que los hombros nunca se dibujan planos

Otra cosa que quería cubrir con respecto al torso es como dibujarlo si un brazo esta levantado. ^_^ Yo personalmente lo encuentro dificil a veces, asi que me imaginé que seria buena idea tratarlo. Si el brazo esta levantado, entonces la parte trasera del torso estará descubierta. Aunque los torsos femeninos no son tan redondeados y rellenos como los masculinos, tambien deberia sobresalir en la espalda. No hagas el torso superior muy extrecho. Observa tambien la parte superior derecha - No todos los pechos tienen su forma interior circular; recuerda que no es una esfera completa, y que están unidos a los musculos de los hombros.



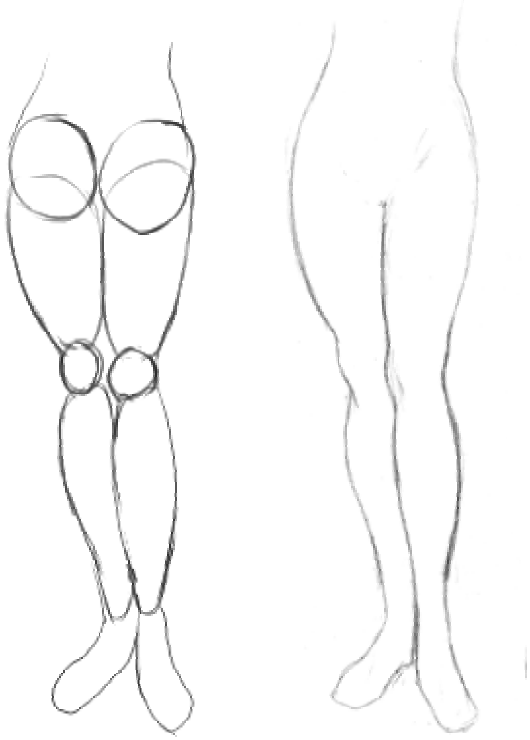
Lo siguiente serán a los brazos. Los brazos consisten en tres secciones basicas :
El brazo, el antebrazo, y la mano. Cada una puede estar representada por bocetos preliminares mediante formas ovaladas. Ahora, se que a algunas personas no less gusta usar formas; No tienes porqué hacerlo así, esta es solo una posible forma para bocetar brazos. Algunos libros recomiendan usar cilindros, pero es mejor usar ovalos planos porque se ajustan mas a la forma del brazo. No se muestra aqui, pero si los brazos cuelgan del costado, las manos deben llegar a la mitad del muslo. Los codos deberian estar a la altura de la cintura.

Una vez tengas tus formas basicas de los brazos, puedes retocarlas y hacerlas parecer mas realistas. Esto es un poco mas dificil. ^_^ Cuando dibujes brazos, no los hagas rectos y planos; Los brazos tienen musculos, despues de todo. ^_^ Nunca dibujes un brazo recto como un simple cilindro (a menos que estes haciendo un dibujo super deformer). ^_^ El brazo comienza en el hombro. Observa como los hombros sobresalen ligeramente, y la curva vuelve a bajar. El brazo se estrecha ligeramente hacia dentro hasta que alcanza el codo. En el codo, el brazo se vuelve a ensanchar justo despues del codo donde se encuentra el biceps (como se muestra en el dibujo superior). El codo por si puede ser un poco pesado de dibujar.
Recuerda que el brazo no empieza solo a curvarse en la otra direccion; Hay una articulacion, y se debe dibujar (como en el dibujo superior en inferior izquierdos).
Hay mas ejemplos abajo.



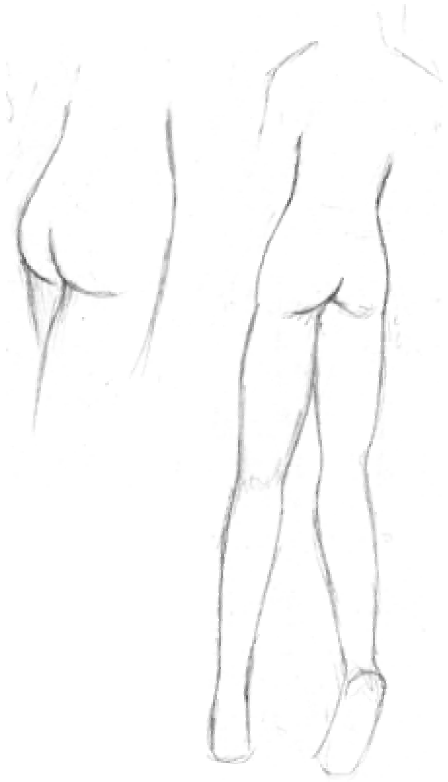
Aqui tenemos algunos ejemplos mas de brazos, esta vez mostrando como se superpornen las partes del brazo. Algunas veces es mas facil visualizar superponiendo si primero usas formas ovaladas, pero repito, no tienes que usarlas si no quieres. Observa como en el dibujo superior el brazo que se aleja de nosotros se estrecha y se hace mas pequeño cuanto mas lejos de nosotros está.

Estas posturas son un poco mas dificiles de retocar. Es muy importante que pongas mucha antencion a la manera en la que el brazo está encarado, y como el codo se va a colocar.
Intenta imaginar el brazo como dos formas diferentes juntas: El brazo con forma de cilindro, y el antebrazo que tiene forma parecida a un bolo con un chichón en la parte inferior. Esto deberia ayudarte a determinar la posicion del codo.

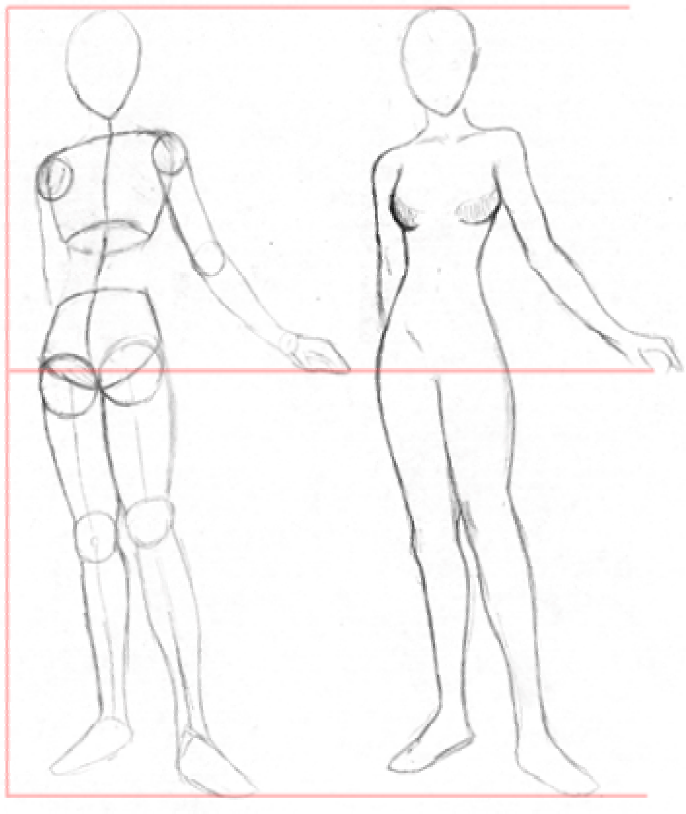


Las piernas pueden ser otro problema para los artistas. Es dificil darles una forma apropiada (especialmente cuando no practicas mucho, como yo... ^_^;). Al igual que con los brazos, es importante no hacerlas perfectamente rectas como cilindros, ya que los ovalos se ajustan ,mejor a las formas de los muslos y pantorrillas. La parte superior de la pierna debe ser mas gruesa, redonda y corta que la parte inferior. Cuando dibujemos piernas, las dibujaremos mas gruesas en la parte superior, entonces las iremos estrechando hasta alcanzar la rodilla. Como con el codo en la pagina anterior, la rodilla se debe definir; Es una articulacion y debe ser dibujada, la pierna no esta hecha de goma. ^_^ Observa como la rodilla sobresale ligeramente; La pierna no sigue simplemente una forma recta; Los musculos en la pierna inferior, especuialmente las pantorrillas, deberian sobresalir un poco.

Aqui hay algunas posturas mas. Esta vez no utilicé los ovalos preliminares porque lo olvidé, pero deberias ser capaz de ver las formas ovaladas de las diferentes partes de las piernas. De nuevo me gustaria que pusieras especial atencion en la rodilla, especialmente en los dibujos inferiores. Cuando la pierna está flexionada, la rodilla se puede dibujar como un plano. Sombreé estas piernas para ayudar a darte una idea de su forma. Hay mas detalles de esto en varios libros sobre dibujo de cuerpos, pero desde que no ves cada musculo y cada hueso de un personaje Anime no sientes la necesidad de revisarlo todo. ^_^ En el dibujo de mas a la derecha observa como las pantorrillas oscurecen parte del muslo. En los dibujos de la izquierda observa como la parte inferior de las piernas que estan levantadas no son visibles, desde que estan escondidas detas del resto de la pierna. Hay mas informacion en el tutorial de DBZ.

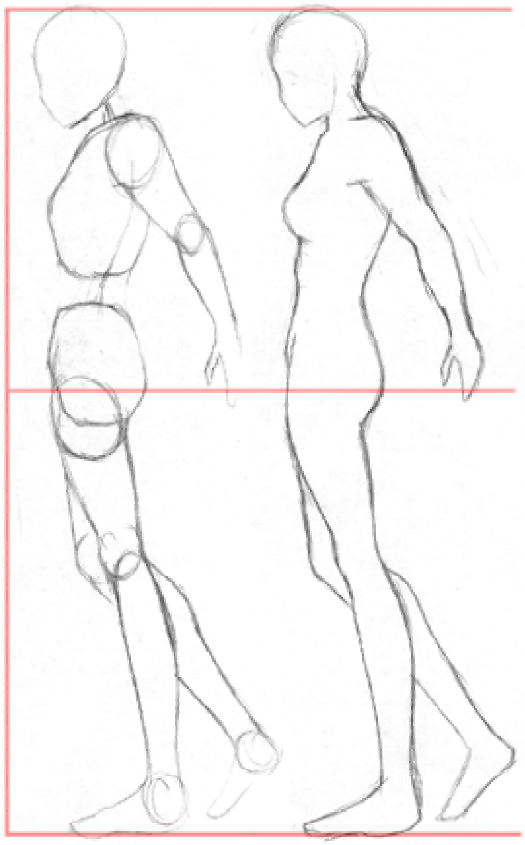


Bien, de igual forma que es importante saber dibujar alguien frontalmente tambien deberias querer dibujarlo desde detras. En cuyo caso ayuda a saber como dibujar la parte trasera de alguien. ^_^ No pensaba añadir esto, pero desde que las chicas anime se dibujan con trajes ajustados o bañadores es bastante importante. Umm... no se lo que decir; Tan solo ten cuidado en como conectas las piernas al resto del cuerpo. Hay mas informacion en la siguiente seccion del tutorial. Si necesitas referencia extra consigue aquel libro de dibujado de cuerpos por Burne Hogarth mencionado en mi seccion de libros recomendados.



De acuerdo, ahora que ya hemos tocado la mayor parte de las areas en detalle, juntemoslas y hagamos una pose con todo el cuerpo. :) Cuando dibujes tu personaje, puedes o comenzar con los ovalos y circulos preliminares, o puedes ir directamente al dibujo final , como mas te guste. Si estas usando circulos y ovalos te darás cuenta que el cuerpo principal (torso y pelvis) esta compuesto de dos formas basicas, ambas se curvan hacia el estomago. No voy a entrar en esto mucho, porque esta bien documentado en otros tutoriales de dibujo de cuerpos. ^_^ Asegurate de que ambas formas, tanto como la cabeza, estan alineadas a lo largo de una guia central (como puedes ver). Esta guia es practicamente la espina dorsal del personaje y determinará la postura que va a mantener. Observa aqui que la linea central se curva un poco hacia la izquierda a la altura de la pelvis; Esto se debe a que su peso esta desplazado y su cadera izquierda sobresale ligeramente (lo cual hace la pose un poco mas interesante que si su peso esta uniformemente equilibrado). El cuerpo puede ser igualmente dividido por la mitad como se muestra por las guias rojas. Puedes usar esto como referencia general para determinar la longitud de las piernas en proporcion al resto del cuerpo, pero a menudo en Anime la longitud de laas piernas es exagerada, ya sea para hombre como para mujeres, y parece elegante.

Al dibujar la seccion mediaña, recuerda intentar mantener la forma de "reloj de arena". Los personajes femeninos en Anime generalemente tendran hombros estrechos, estomago delgado, y una cintura redondeada. Ten cuidado de que las curvas parezcan naturales, a menos que seas realmente bueno dibujando figuras y sepas exagerar las proporciones.



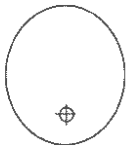
Aqui hay una postura similar, esta vez mostrada desde una angulo lateral. He encontrado las vistas laterales complicadas, hasta que dediqué mi tiempo encontrando dibujos de referencia decentes.^_^ Observa que el cuerpo esta compuesto de las mismas formas basicas, tan solo que las formas han sido rotadas. Una de las cosas que necesitas considerar cuando dibujes desde este angulo es la forma del torso superior. No se muestra muy bien aqui, pero al bajar desde el cuello, el pecho sobresaldrá levemente en un angulo agudo al pasar por la clavicula. Tras este punto, el torso se dibuja en una suave diagonal hasta que alcances la forma semiesferica de los pechos (recuerda que son semiesferas, no las dibujes como esferas!). Debajo de esto, el torso continua sobresaliendo ligeramente hasta alcanzar el final de la caja toracica (se encuentra a una cabeza por debajo de los hombros). Despues de la caja torácica, curva un poco hacia dentro para el estomago.
Otras cosas para tener en cuenta son la forma de las piernas (los muslos son mas redondos en frente, y mas planos por detras, mientras que las piernas inferiores son justo lo contrario) y la parte trasera del sujeto (segurate de que no lo exageras demasiado).

Para la postura final de este tutorial, aqui hay un ejemplo de alguien dibujado desde detras (el cual deberias de aprender a dibujar, especialemente si vas a hacer manga ^_^). Tal como antes, el sujeto puede ser igualmente dividido por la mitad. Cosas a tener en cuenta en este angulo incluyen el cuello; Esta conectado en el craneo, y deberia ocultar parte de la cara.
La seccion mediana bederia tener forma de reloj de arena, pero de nuevo, no exageres la curva a menos que realmente sepas de anatomia (debes conocer los fundamentos antes cambiar las reglas). Ten cuidado al dibujar los brazos; desde la espalda, los codos deberian ser mas prominentes de lo usual. Echa una ojeada a la seccion de los brazos para mas informacion.

Aqui concluye el tutorial del cuerpo femenino. Espero que con esto llegues a entender los fundamentos de la anatomia, y te ayude al dibujar cuerpos completos :)

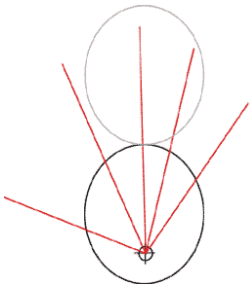
Manos

Aqui esta el primero de una serie de tutoriales de MANOS. El primer paso es importante para entender como está construida la mano y donde están situados los puntos de pivote. Una vez estés familiarizado con las proporciones de las manos será mas facil de dibujarlas en diferentes posiciones. Por ahora concentremonos en la basica "mano abierta". Sigue lso pasos y estudia tu propia mano a medida que avances.



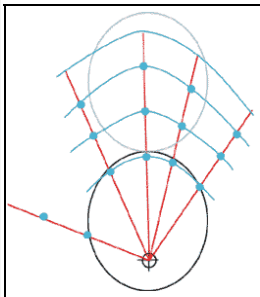
Manos : Paso 1- el ovalo

Dibuja un ovalo. Algo parecido al que puedes ver a la izquierda.
Designa un punto en el inferior de la linea central del ovalo. Este es el punto de ancla que usaremos para los dedos.



Manos : Paso 2- radiales

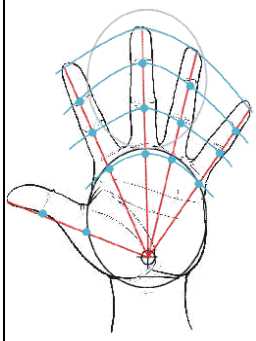
Dibuja 5 lineas radiando desde el punto de anclaje. La linea mas larga corresponderá al dedo central... hazla ligeramente mas corta que la longitud de 2 ovalos.



Manos : colocacion de los nudillos

Las longitudes de los dedos que faltan forman un arco desde la altura del dedo central. El nudillo mas cercano al extremo del dedo está situado a poco menos de 1/3 de la longitud del dedo (desde el extremo). El siguiente nudillo divide en dos la distancia que queda hasta la palma de la mano.

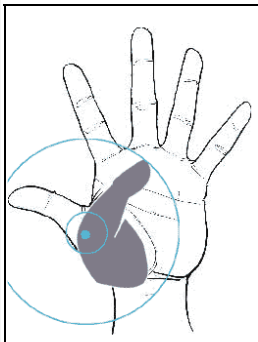
El dedo pulgar tiene también 3 nudillos pero el anclaje está oculto dentro de la palma.



Manos : Dando forma

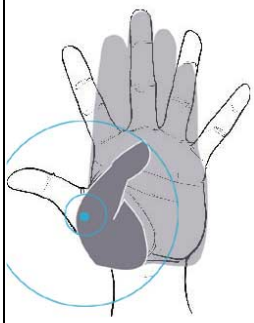
Dale forma a los dedos tal como se muestra aqui. Los dedos comienzan estrechos en su base...se ensanchan en el primer nudillo entonces se vuelven a estrechar hacia el extremo. Dibujando arrugas allá donde la mano mas se dobla se añade cierta credibilidad al dibujo... en los nudillos y a lo largo de las palmas. Mira tu propia mano como referencia.
Todo el mundo tiene las manos ligeramente diferentes. Esta mano es mia.

(Observa que soy diestro y por eso la mano del modelo es una mano izquierda)



Manos : El dedo pulgar oponible

El dedo pulgar tiene su propia historia.
Este rota alrededor de su propio eje. El dedo pulgar gira interiormente en su nudillo de anclaje y dobla su segundo nudillo apuntando a la base del dedo anular. El arco que forman los pulgares tienen como cumbre el nudillo central del dedo indice.



Manos : Longitud de los dedos

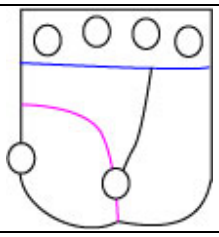
El dedo indice y el dedo anular tienen casi la misma longitud...mas o menos el punto medio de la punta del dedo corazón. El dedo anular es ligeramente mas largo.

El dedo meñique asciende hasta la última línea del nudillo del dedo anular

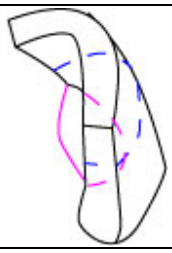
Observa como la mano no es cuadrada, pero tiene forma de plantilla.

Siguiente: La mano en accion

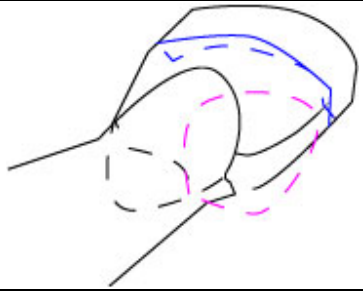
Las manos son una pesadilla para la mayoria de los artistas...yo mismo incluido. Es dificil construirlas de manera sencilla asi que no suelo intentarlo. En su lugar la he dividido en formas principales y pongo real atencion donde esta se dobla. ASEGURATE DE HABER LEIDO EL PRIMER TUTORIAL DE LAS MANOS! Este no necesitará tratar con las proporciones como el otro. Este tratará mas la forma de la mano.



La mano es parecida a una pala... por lo menos para eso la usamos en algunas ocasiones. Tu palma te da las lineas que necesitas para ver donde se sobla. Sobre la linea superior azul se encuentra la primera fila de nudillos.

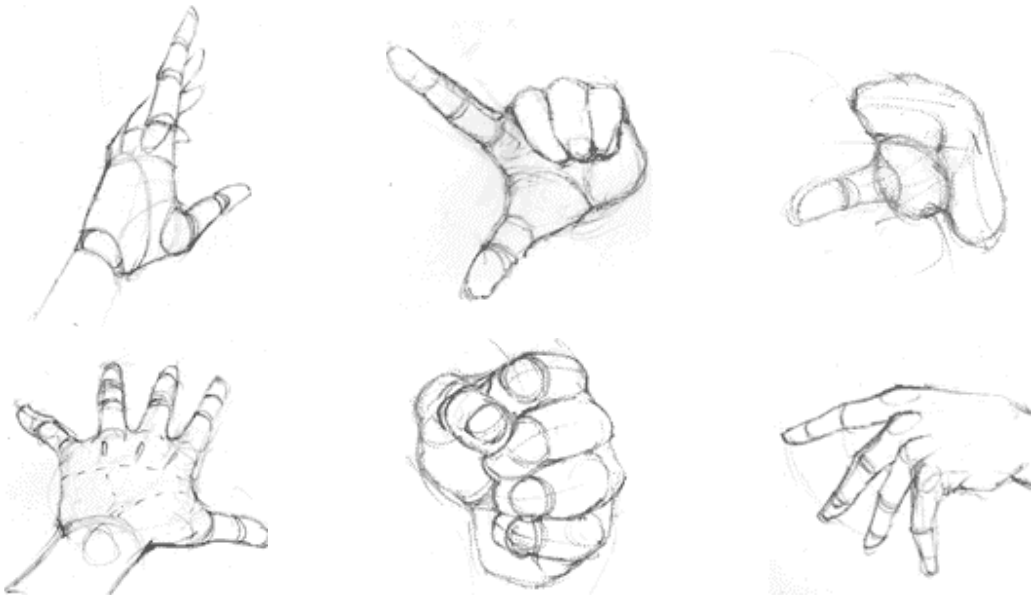


No hagas la mano como una cuña plana. Esta se curva y sigue los contornos de las lineas de la palma. Observa como la parte de la palma donde está el pulgar pivota desde el centro.

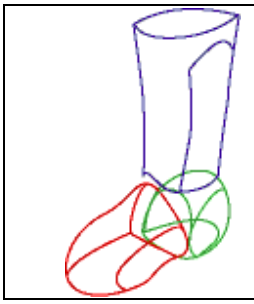


Aun cuando dibujes la mano desde detrás... pon atencion a las lineas de la palma. Estas te ayudaran a dibujar posiciones mas naturales para el pulgar y los dedos.

Aqui debajo hay series de estudios de la mano basados en los diagramas de arriba. He mantenido algunas de las lineas de la estructura intactas para que puedas ver lo que pensaba cuando las dibujé.

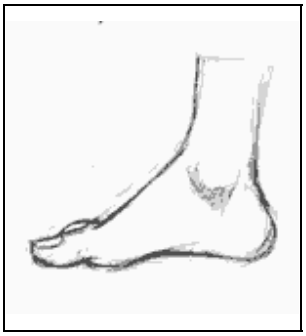


Pies



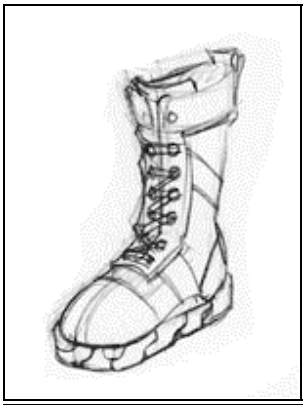
Los pies: conoce tus formas basicas!

Como cualquier cosa que dibujes, los pies tambien consisten en formas basicas. Yo lo he separado en 3 partes.
1) Un cilindro para la espinilla
2) Medio cacauete para la parte frontal
3) Una forma redondeada para el talón.



Vista lateral

Aqui puedes ver esas formas basicas por debajo del pie.
La espinilla entra en la articulacion del tobillo y a esta se bifurca por detrás hacia el talópn y por delante hacia los dedos de los pies. Observa que el pie no queda apoyado de forma plana en el suelo... hay un arco entre la base de los dedos y la base del talón.

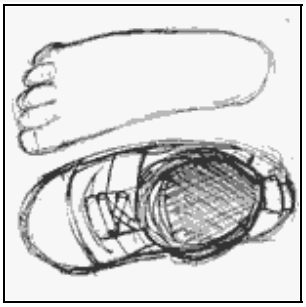


Si el zapato encaja...

Un zapato es basicamente es una envolura para las formas basicas del pie. Mirar fotos de zapatos te dará ideas para los estilos. Aqui he helegido una bota del ejercito de USA modificada. Asegurate de que la suela del zapato esté por debajo de la base del pie. Hay alrededor de 1/4 de pulgada de goma entre la base del pie y la base de la suela.

Si estas atascado...

Dibuja primero el pie. Esto te dara una mejor idea de como envolver el zapato alrededor de la forma del pie.

	**La Plantilla** Observa como el pie tiene forma de pantilla redondeada curvada hacia el centro del cuerpo. Los dedos de los pies son tambien arqueados como los dedos de las manos... el dedo central suele ser el mas largo.
	El arco del pie De acuerdo, este pie es un poco ancho pero por lo menos puedes ver las estructuras importantes. Todos habreis visto huellas de zapato en la arena. El talón y la bola del pie están unidos por el borde exterior del pie. El arco del pie no entra en contacto con el suelo.
	Dominando las formas en perspectiva Una vez entiendas como está compuesto un pie puedes empezar a ser creativo con poses de accion. Echa una buena mirada a aquellas formas basicas que he dibujado en el paso 1 y mira si puedes encontrarlas en este dibujo de la izquierda. Practica Practica Practica!

Cabeza

Cabeza femenina : vista 3/4
Fase1

Veamos...aqui tenemos la preparacion basica para la cabeza. Como con la mayoria de las otras separaciones, esta tambien empieza con una forma de esfera/huevo. La diferencia es donde la bisecciones. Aqui he elegido una biseccion 3/4. La linea media horizontal de los ojos y la linea vertical nos dice hacia donde esta mirando.

Si elijo poner la linea de los ojos mas alta que el centro podria hacerla mirar hacia arriba... lo opuesto nos serviria para mirar hacia abajo.

Cabeza Femenina : vista 3/4
Fase 2

¿Empezando a pillar la idea? Todo este armazón que hicimos es para que esta parte nos resulte facil. Hay muchos estilos diferentes y variaciones en Anime. Yo estoy intentando ser lo más generico posible.

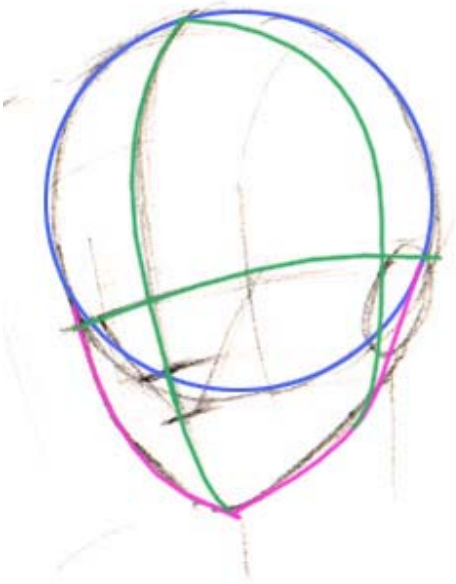
Los ojos van en los puntos del triangulo que hemos hecho en la fase anterior. Los "especulares" o cosas brillantes en los ojos se deberia usar para dar algo de sensacion or direccion a la cual los ojos estan mirando. Inluso si no consigues hacerlas exactamente (como lo que hago aqui es para propositos ilustrativos...) te dará la impresion de que está vizco. Manten esos brillos!!

Todavia no parece muy sexy asi que necesitamos retocarla un poco siguiendo la lineas establecidas. Haz la pestaña superior mas gruesa. Añade algunos detalles a los ojos y a las orejas. Ponle algo de pelo salvaje al estilo Anime !

Cabeza femenina: vista 3/4
Fase3

Whoa!! Que diferencia con solo unas cuantas lineas, eh? En este punto ya sabes que aspecto va a tener, pero para impedir que tu dibujo sea tan plano como un libro de colorear de Pokemon necesitamos añadirle "peso" a algunas lineas y rebajar otras.
Los ojos y las mejillas dan al personaje masa y profundidad por tanto deben ser mas pesados y detallados. Para mantaner su delicadeza necesitamos mantaner las lineas de la nariz y la boca delgadas. El pelo es tambien como "delicado" asi qe ten cuidado con la anchura de la linea aqui. Las sombras van bien bajo la nariz, bajo el labio y bajo la barbilla

Cabeza Femenina : vista 3/4



Fase1- Detalle

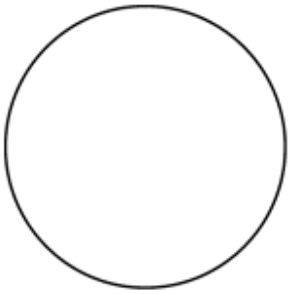
Empieza con el circulo azul. Es buena idea decidir hacia donde estará mirando en este punto, ya que no podrás colocar la barbilla hasta que lo sepas

Bisecciona la esfera verticalmente por la mitad, a lo largo del eje direccional. Yo uso una linea vertical para decidir el plano de la nariz/ojos/boca y otra para decidir el plano de la oreja

La linea de la boca esta en el punto medio entre la barbilla y la linea del ojo. Las proporciones normales dicen que la linea es para la nariz, pero es Anime y la cara es mas pequeña. La linea de la nariz está situada un poco mas baja que el punto medio entre la boca y la linea de los ojos... mas cercana a la boca.

Aqui tendras que imaginarte cual es el punto medio entre el plano de la oreja y el plano de la nariz para decidir donde colocar los ojos. Dibuja una linea desde la linea de la boca al puntos donde hemos señalado el nuevo ojo en la linea horizontal de los ojos. Haz un triangulo para calcular donde debería ir el otro ojo.

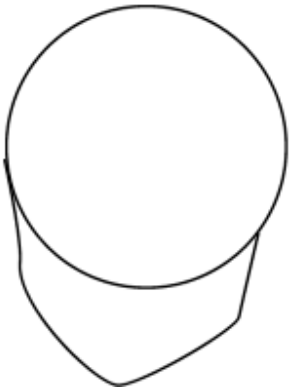
Este triangulo tambien sirve como buena guia para mantener todos los rasgos ajustados y seguros en la cabeza.



Vista 3/4 : Paso 1- el ovalo

Dibuja un circulo. El circulo es el origen de la cabeza para cualquier punto de vista. No necesita ser perfecto como este. Un ovoide basico nos servirá.

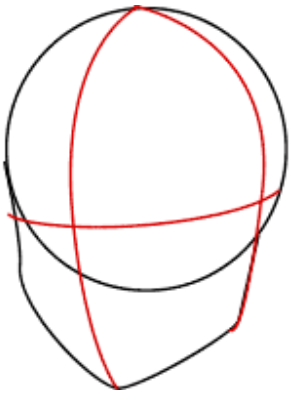
Vista 3/4 : Paso 2- la barbilla



Añade la barbilla. Las caras manga, especialemente las mujeres tienen forma de corazon. Una aproximacion esta involucrado aqui tan lejos como donde inclinar la curva de la mejilla en la linea del ojo, y como y como afilar un angulo para hacer la linea de la mandibula. Durante el transcurso del dibujo tendrán que hacerse unos cuantos ajustes.

Aqui tendremos que añadir un poco de imaginacion, hasta donde empieza la curva de la mejilla en la linea del ojo y haremos la linea de la mandibula, seguidamente afilamos el angulo para obtener la linea de la mandibula.

Por ahora haz algo que se parezca a esto que ves.

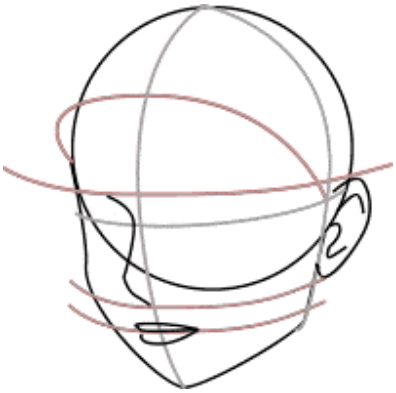


Vista 3/4 : Paso 3 - Division Facial

Divide la cara por la mitad vertical y horizontalmente. Estos ejes son para la linea de la Nariz (vertical) y la linea de los ojos (horizontal). La linea de la nariz deberia extenderse en una linea curva desde la cima de la cabeza hasta el final de la barbilla.

Observa como la linea de la mandibula se cruza con la linea vertical de la oreja.

Vista 3/4 : Paso 4- Colocacion de los rasgos

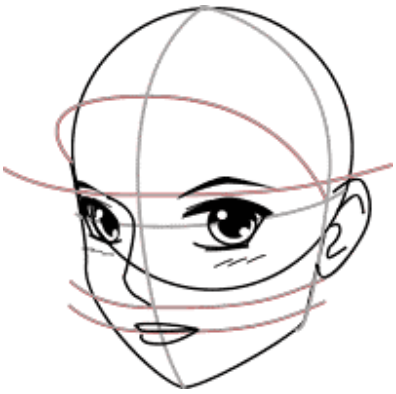


Divide horizontalmente la parte inferior de la cara por la mitad para obtener la linea de la base de la nariz. SIgue la curva de la cara hacia la espalda para ver como la base de la oreja cae sobre esta misma linea. 1/3 hacia abajo desde aqui se encuentra la linea de la boca

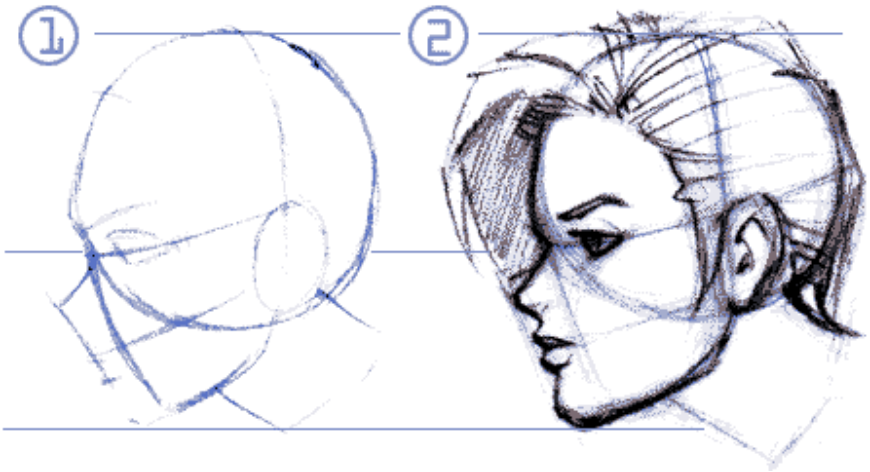
La cima de la oreja deberia llegar solo hasta la linea del ojo.
La cima de la oreja indica la linea de la Ceja.

Un Angulo de 45 grados entre la linea del ojo y la vertical de la oreja es donde situaremos la linea del pelo.

Vista 3/4 : Paso 5- Los ojos



Los ojos van a ser colocados en la linea del ojo(imaginate). Los extremos del ojo los coloco sobre esta linea. Observa que el ojo mas alejado del visor es mas corto. Esto es para simular la curvatura de la cabeza. Esto lleva su practica para llegar a obtener buenos resultados pero si trazaste todas las lineas con las proporciones adecuadas te hará mucho mas facil la tarea de colocar los rasgos. Tras cantidad de practica no necesitarás tantas lineas de preparacion.



1. Los perfiles son un poco mas faciles que las vistas frontales y de forma mas facil que la vista 3/4. La preparacion se sigue llevando a cabo con una esfera y un cono.
Pulsa aqui para mas detalles

2. Mas limpieza y detallado.
Pulsa aqui para mas detalles

Ok..tienes la esfera para la cabeza. Tienes el cono para la barbilla. Sabes que los ojos se colocan en medio de la linea de biseccion horizontal...asi pues, hay algo nuevo?

Bien...colocamos lo que yo llamo la "mascara de gas". Empiezo dibujando justo por debajo de la linea de los ojos y la voy recorriendo hasta llegar a la barbilla. A la "mascara de gas" le daremos la forma de la nariz y la boca en la proxima pagina.

La otra cosa a tener en cuenta es que la cabeza se bisecciona verticalmente. Esto es para colocar la OREJA. La oreja todavia se encuentra entre los ejes horizontales dados por el ojo y y la boca.

Una vez tengas esto estarás listo para detallar.

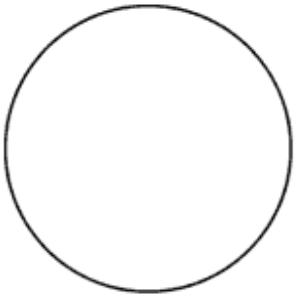
Detallando esta imagen... cosas para tener en cuenta son:

El labio superior es mas pequeño y mas oscuro que el labio inferior.

El ojo esta situado en una leve curva ascendente desde el borde de la boca

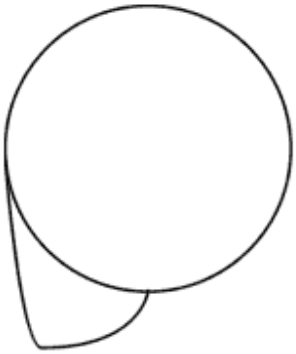
La frente es lisa y redondeada

La nariz esta ligeramente arqueada. Whoa! Este gif es malo! tendré que volver a escanearlo. Siento el desastre... pero por lo menos aun se llega a ver la estructura basica de las lineas que he usado para llegar aqui.



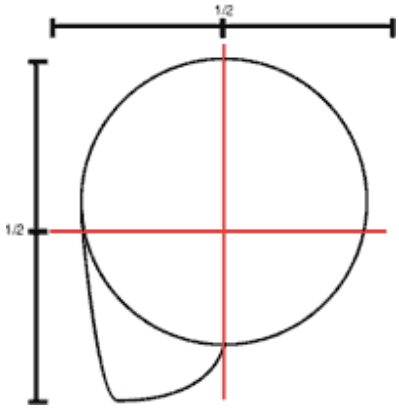
Perfil : Paso 1- el ovalo

Dibuja un circulo. El circulo es el origen de la cabeza para cualquier punto de vista. No necesita ser perfecto como este. Un ovoide basico nos servirá.



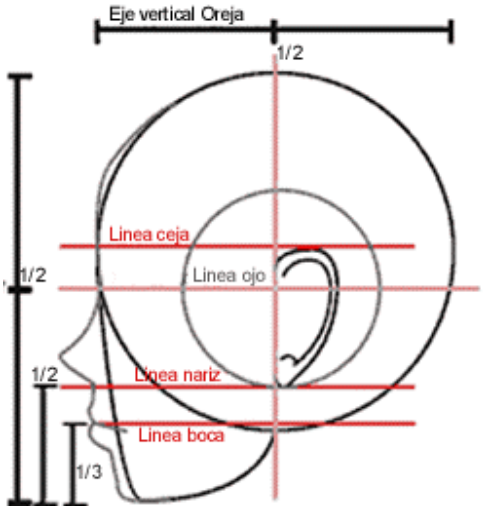
Perfil : Paso 2- la barbilla/mandibula

Añade la barbilla. La barbilla bajará desde el punto central del borde exterior del circulo hasta aproximadamente la mitad de esta longitud por debajo del borde inferior del circulo. La linea de la mandibula debería venir desde el centro inferior del circulo como se muestra aqui.



Perfil : Paso 3- Division Facial

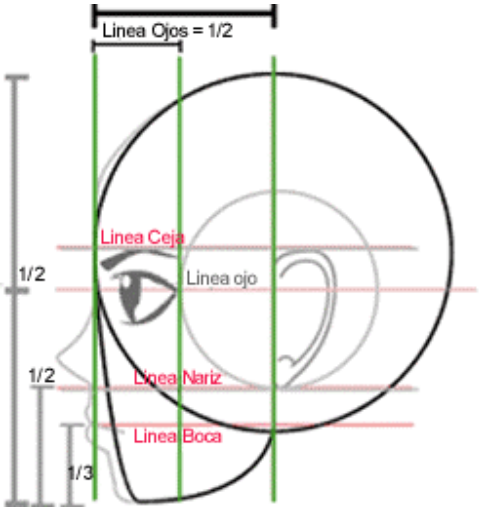
Divide la forma de la cara por la mitad vertical y horizontalmente. Estos ejes son la linea de la oreja (vertical) y la linea de los ojos(horizontal).



Perfil : Paso 4 - Mas divisiones

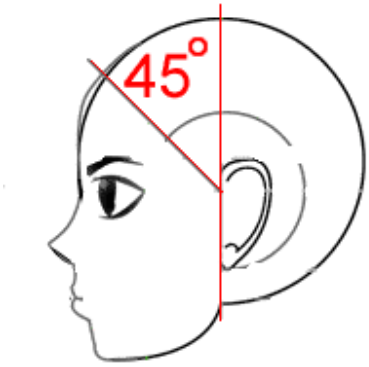
Divide el espacio entre la linea de los ojos y la barbilla por la mitad. Esto es la linea de la "parte inferior de la oreja y de la nariz". Divide el espacio por debajo de la linea de la nariz en 3 partes. El 1/3 superior (hacia abajo) es la linea de la boca.

Observar que la oreja se apoya en el eje vertical hacia la parte trasera de la cabeza y reposa entre la linea de la nariz y la de ceja.



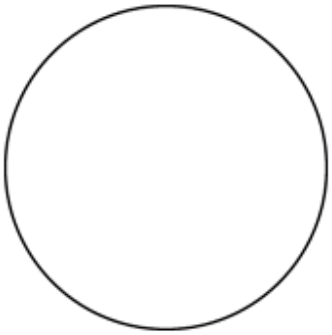
Perfil : Paso 5 - el ojo

Divide el espacio entre la parte frontal de la cabeza y el eje vertical de la linea de la oreja. Aqui es donde pondremos el ojo situado a la altura de la linea del ojo. El extremo exterior del ojo deberia estar en contacto con esta nueva linea de division, y el extremo interior deberia estar por dentro del borde exterior de la boca

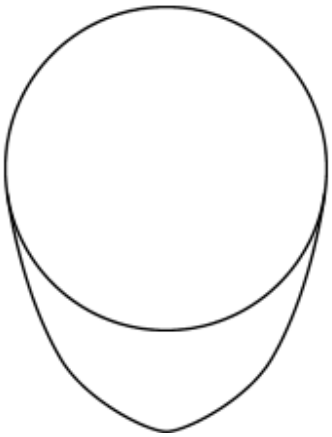


Perfil : Paso 6 - Linea del Pelo

La linea del pelo esta situada dibujando un angulo de 45º tomando como origen el punto de interseccion de la linea horizontal del ojo con la linea vertical de la oreja.

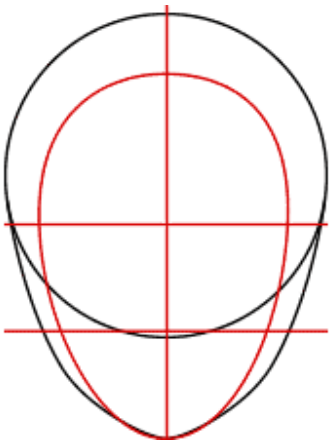


Dibuja un circulo. El circulo es el origen de la cabeza para cualquier punto de vista. No necesita ser perfecto como este. Un ovoide basico nos servirá.



Vista Frontal : Paso 2 - La barbilla/mandibula

Añade la barbilla. Las caras manga, especialmente las mujeres, tienen forma de corazon. Imagina cortar la parte redondeada superior de un corazon de San Valentin y añadir la parte inferior a una esfera... Asi es como obtenemos lo que ves a la izquierda.

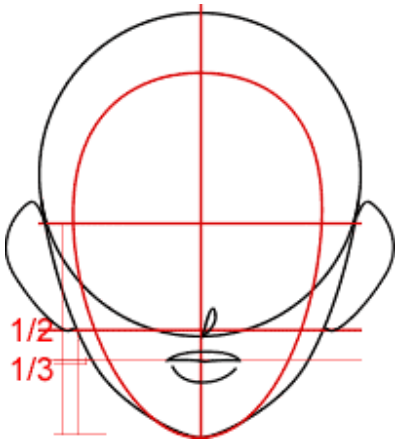


Vista Frontal : Paso 3- Divisiones Faciales

Divide la cara vertical y horizontalmente por la mitad. Estos ejes son la linea de la Nariz (vertical) y la linea de los ojos(horizontal).

Divide de nuevo horizontalmente la porcion inferior por la mitad. Esta linea es la parte inferior de la oreja y de la linea de la nariz.

Yo suelo dibbujar un ovalo adicional dentro para ayudarme a mantener los rasgos faciales centrados en el plano frontal de la cabeza. El ovalo interior va desde la linea del pelo hasta la barbilla.

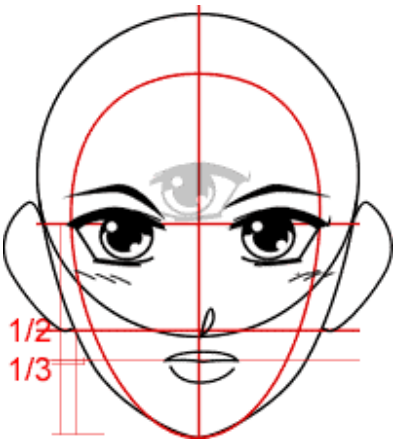


Vista Frontal : Paso 4- Colocacion de las facciones

Divide la porcion inferior en 3 partes.1/3 por debajo de la linea de la nariz es la linea de la boca.

Las orejas deberian estar situadas en la misma linea sobre la que se encuentra la parte inferior de la nariz. Las orejas van desde la linea dela nariz hasta por encima de la linea de los ojos.

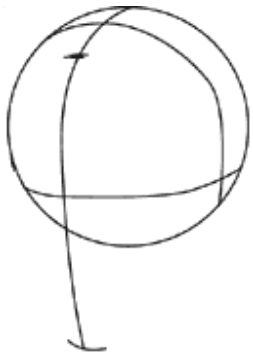
La boca deberia ser tan ancha como el espacio entre los extremos interiores de los ojos.



Vista Frontal : Paso 5- los ojos

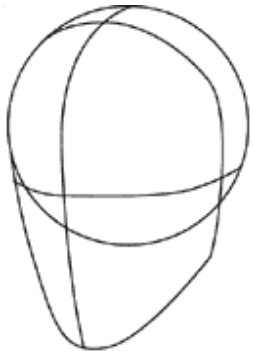
Las proporciones de los ojos dependen del nivel de "belleza" del personaje que estas dibujando. Yo hago cosas mas serias por eso mis ojos no son tan grandes como los de otros estilos Manga. Me he dado cuenta que loss personajes de historias "monas" o comicas tienen los ojos mas grandes.

Los extremos de los ojos los situo en la linea horizontal de los ojos.
Los ojos deberia estar distanciados entre sí aproximadamente "1 ojo" y ademas cada uno deberia distanciarse medio ojo hasta el borde de la cara.



Vista ¾: Paso 1- El ovalo

Dibuja un circulo. El círculo es la base de la cabeza en todos los ángulos de visión. No tiene por qué ser un círculo perfecto como este. Una forma ovoidal te servirá perfectamente. Define la cara marcando la parte alta de la cabeza, la barbilla y la línea de los ojos, que deberá estar situada mas o menos a la mitad de los dos puntos anteriores.



Vista ¾: Paso 2- la barbilla

Añade la barbilla y la línea de la mandíbula. Las caras masculinas no son tan redondeadas, ni tienen la forma de corazón que tienen la femeninas. Puede haber más variaciones permitidas para las caras masculinas que para las femeninas. Yo aquí pongo el tipo básico. Haz los ángulos mas marcados y la barbilla cuadrada, no afilada.Por ahora, haz algo más o menos como lo que ves aquí.

Vista ¾: Paso 3- Las divisiones faciales

Aquí he definido los planos de la cara. Esto me ayudará a mantener los rasgos juntos y ajustados.Observa como la línea de la mandíbula coincide con la línea vertical de la oreja.

Vista ¾: Paso 4 - Esbózalo!

Aquí he colocado los rasgos de la cara usando las mismas reglas que has aprendido en mis otros tutoriales sobre la cabeza. Los ojos están aproximadamente a "un ojo" de separación. El final de la nariz se sitúa a la mitad de la línea entre los ojos y la barbilla. La boca está una tercera parte más abajo de la nariz que la línea que une el final de ésta con la barbilla. La oreja se sitúa entre la línea de las cejas y la de la nariz (verticalmente , claro ^_^)

Vista ¾ : Paso 4- ESTA cara masculina

Los pómulos y la mandíbula son lo que realmente te va a ayudar a diferenciar a tu personaje de otros personajes masculinos que crees. Esto también ayuda a definir tu personaje como CLARAMENTE masculino si tienes problemas con que tus hombres parecen demasiado "femeninos" (...O quizás dibujas al estilo bisho ujo... en cuyo caso da igual!).

Vista ¾ : Paso 5- Aclarándolo

Ahora puedes empezar a borrar las líneas de ayuda y concentrarte en detallar las facciones. Los ojos masculinos no son ni tan grandes ni tan "chispeantes" como los femeninos. Son más cuadrados que almendrados, y las pestañas no son tan densas. Haz las cejas fuertes y oscuras. La nariz no debe ser respingona como en el caso de las caras femeninas. Hazlas más en forma de cuña.

Vista ¾: Ya lo tienes!!!

Esta es una versión acabada (aunque reconozco que un poco sucia). Yo hice el sombreado en photoshop para darle ese aire manga.Buena Suerte!

Patrick

Ojos

Los ojos son unos de los factores mas importantes en los personajes de estilo Anime; son la parte mas expresiva de la cara, y son en parte lo que hace a cada personaje diferente y reconocible. Por tanto, es muy importante poder dibujarlos correctamente. Es esta seccion de caras generales os mostraré como dibujar variedad de ojos anime. Muchas otras paginas web tan solo muestran a dibujar ojos femeninos GRANDES, sin tan siquiera explicar la gran variedad de otros estilos. Es este tutorial cubriré diferentes tipos de ojos masculinos y femeninos, y ademas os daré ejemplos de otros numerosos estilos para que te ayuden a dibujar tus propios personajes originales, o para perfeccionar tu estilo con personajes existentes.

Paso 1:
Empecemos con lo mas común de los ojos anime, el tipo femenino grande. Empiza dibujando una linea que se curva hacia arriba, y ligeramente mas gruesa en el punto mas alto. Este ojo estará en la parte derecha de la cara, asi que haz el final izquierdo de la linea curva más alto que el derecho. La cima de este ojo no es una curva perfecta; es ligeramente angular. Algunos estulos de ojos son casi perfectamente curvos en su cima.

Paso 2:
Lo siguiente que queremos es dibujar el inferior del ojo. Para ayudarte a situar la mitad inferior, ligeramente dibuja lineas diagonales apuntando hacia abajo, comenzando en los bordes de la parte superior del ojo. La pendiente de estas lineas determinará las dimensiones del ojo. Si echas un vistazo a los demas tutoriales de esta pagina verás que la pendiente de estas lineas varia. Usando estas lineas como guia, dibuja la parte inferior del ojo. Deberia descender hacia la derecha un poco, y deberia ser mas gruesa en la esquina derecha.

Paso 3:
Borra las lineas y dibuja un ovalo grande dentro del ojo. Algunos personajes tienen circulos muy grandes como iris, pero este caso particular tiene ovalos. Puedes ajustar la forma para hacerla mas ancha, si quieres. Oscurece parte del ovalo por la parte superior del ojo. Con todos los estilos, el iris completo es raramente visible; Parte de él casi siempre se oculta por el borde del ojo.

Paso 4:
Lo siguiente es dibujar son las lineas del reflejo de la luz. Los ojos de los personajes Anime siempre deberian de tener al menos un tipo de matiz. Las mujeres Anime en particular tienden a tener un matiz muy marcado y muchas zonas brillantes. Asegurate de que eliges un origen para la luz, y lo aplicas a tu dibujo. Por ejemplo, si la luz viene por la izquierda en este

dibujo tengo que asegurarme de que todos los reflejos del resto del dibujo se originan por la izquierda, o la luz será inconsistente(a menos que esté usando multiples fuentes de luz, pero no vamos a entrar en eso). Dibuja dos ovalos alargados: uno grande a la parte izquierda del iris (el cual recubre el el borde del iris, como puedes ver), y una muy pequeño en la otra parte del ojo.

Paso 5:

Ahora dibujaremos la pupila por debajo de los reflejos de luz. Los puntos de luz estan siempre por encima de todo; nunca dibujes una pupila sobre un reflejo de luz. Dibuja las pestañas tambien.
Con este ojo en paprticular, las pestañas son series de puas saliendo de la parte superior derecha del ojo. Haz que las púas sigan la curve del ojo, de manera que parezca que salen del ojo; no dibujes simplemente lineas en zig-zag saliendo del ojo. ^_~
Tambien, dibuja el parpado en la parte izquierda del ojo. Es simplemente una linea curva y delgada originada en la parte superior del ojo.

Paso 6:

Ahora sombrea el resto del iris. Es muy oscuro superiormente, pero mas claro hacia el inferior. Todavia deberias de ser capaz de diferenciar entre el iris mas claro y la pupila despues de haber sombreado.
Dibuja tambien la ceja. Tal como en el primer paso, esta linea deberia ser ligeramente curva, un mas gruesa conforme se acerque a la parte superior.
Los bordes deberian ser muy finos. Suaviza un poco las lineas y oscurecelas, y ya está! :)

Paso 1:
Muy bien, ahora vamos a dibujar otro estilo, este no es tan común.

Este ojo es mucho mas fino, elegante, y de apariencia mas realista, y se usa en Mangas y Animes mas serios. Este ojo en particular pertenece a Deedlit de Record of Lodoss War, el cual es una muestra considerablemente mas seria que Slayers (de donde procede el ejemplo anterior). Comienza dibujando una linea larga y ligeramente curva. La parte izquierda deberia ser mas baja que la derecha, y la linea deberia acabar en una curva puntiaguda en su borde izquierdo.

Paso 2:
Para ayudarte a definir los laterales y el inferior del ojo, dibuja dos guias diagonales que se originan en los bordes del ojo. A diferencia del tutorial anterior, estas lineas no tienen tanta pendiente; Cuanto mas horizontales sean las lineas, mas pequeño será el ojo. No las hagas muy planas, ya que no querras que el ojo te quede demasiado cerrado.
Usando las guias, dibuja la linea inferior de ojo.

Paso 3:
Borra las guias y dibuja el boceto del iris. Si no hubiera parpados el iris seria un circulo perfecto. Sin embargo, puesto que el iris esta bordeado

por los parpados, la parte superior e inferior del iris se ocultara de nuestra vista. El iris no deberia ser tan pequeño como para poder verlo entero (a menos que quisieras trasnmitir ciertas emociones como enfado o sorpresa, pero esto se cubre en otra seccion).

Paso 4:
Lo siguiente es dibujar los brillos de la luz en el iris. La colocacion es la misma que en el tutorial anterior, pero como el iris en si, los brillos son mucho mas pequeños y mas circulares. Dibuja tambien el parpado sobre la linea superior del ojo.

Paso 5:
Dibuja la ceja y sombrea el resto del iris. Recuerda dibujar la pupila por debajo de los brillos de luz, y no importa cuanto oscurezcas el resto del iris para hacerlos destacar un poco del resto del ojo.

Aqui hay variedad de otros estilos de ojos femeninos que puedes hacer usando los mismos metodos. Intenta ver las diferencias entre cada estilo, asi como las similitudes. Aunque las formas y las proporciones cambien, el borde superior del ojo es siempre mas grueso, siempre hay multiples capas de sombreado en los iris, etc. Algunos de estos fueron bocetados bastante rapido y un poco malos, pero espero que aun asi sean de ayuda.

Paso 1:

Aqui vamos a dibujar algunos ojos masculinos. Los ojos masculinos son a veces negados por muchos artistas fans, ya que muchos tienen problemas dibujandolos. Realmente no tienen nivel para ello, que es distinto. La mayoria de los ojos masculinos son mas delgados y estrechos que los femeninos, aunque hay varias excepciones. Este ojo en particular(que creo que pertenece a Hotohori de Fushigi Yuugi) es mas estrecho que otros ojos femeninos, sin ser tan delgado que parezca que pertenezca a un personaje sombrío y sospechoso. Comienza dibujando una curva gruesa y muy ligeramente curva. Esta es casi horizontal, pero aun es ligeramente curva. Los bordes deberian curvarse hacia dentro un poco, y más aun en la izquierda.

Paso 2:

Dibuja suavemente dos lineas diagonales, comenzando desde los bordes de la linea superior, para ayudarte a definir la parte inferior del ojo. Las lienas son casi perpendiculares entre sí. No las hagas demasiado verticales ni demasiado horizontales, o perderás el tamaño del ojo. Dibuja la linea inferior del ojo, usando las guias para ayudarte a situarla.

Paso 3:

Borra las guias y dibuja el irs. El iris es un circulo perfecto, pero está parcialmente recubierto por los parpados. No dibujes el iris tan pequeño como para verlo completamente(a menos que estes intentando expresar una emocion fuerte como sorpresa o enfado, lo cual se cubre en la seccion de expresiones)

Paso 4:

Los personajes masculinos tambien tienen reflejos de luz en los ojos, aunque a menudo no tan grandes. Dibuja un reflejo ovalado a la izquierda del ojo, y uno puntiagudo en la parte derecha.

Paso 5:

Dibuja la pupila por debajo de los reflejos y sombreala fuertementem especialmente si el personaje tiene ojos oscuros. Dibuja el parpado y las pestañas. Los personajes masculinos tienden a tener cejas mas gruesas, asi que no las dibujes demasiado finas.
Bueno, no ha sido tan dificil verdad?^_^ no te preocupes so los ojos parecen muy femeninos; a menudo es dificil decir si algunos ojos pertenecen a un chico o una chica. Algunos estilos de ojos son intercambiables y se pueden usar en ambos generos.

Paso 1:

Los ojos delgados y estrechos estan a menudo (pero no siempre) asociados con personajes oscuros. Los ojos de personajes malvados tambien son a menudo mas estrechos, pero no todos los personajes con tales ojos son agresivos.
Para dibujar este estilo de ojos, comienza con una linea larga y curva. Observa que la curva está mas empinada en la parte izquierda que en la derecha.

Paso 2:

Los siguiente es dibujar dos guias diagonales, desde los bordes superiores del ojo. El angulo entre estas dos lineas es diferente al de los 3 tutoriales anteriores: La guia izquierda es mucho mas

horizontal que la derecha.
Dibuja la parte inferior del ojo ayudandote por las guias; Esta deberia ser mas bien curva que recta , de manera que el ojo entero sea como un ovalo alargado y puntiagudo.

Paso 3:

Borra las guias y dibuja el iris. El iris esta recubierto por el parpado superior; SI los parpados no estuvieran ahí, el iris seria un circulo perfecto.
Engruesa las lineas en la parte derecha del ojo.

Paso 4:

Dibuja los reflejos de luz, y el parpado superior sobre el ojo.

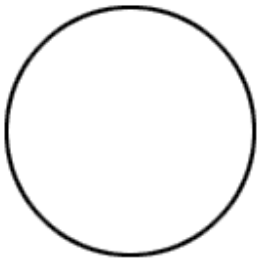
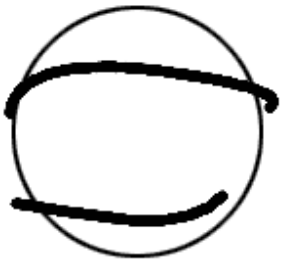
Paso 5:

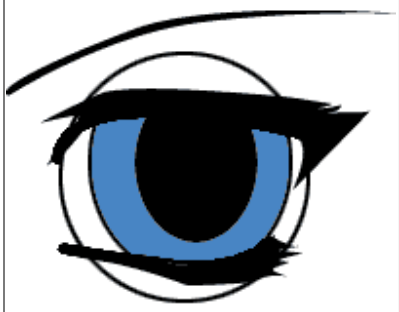
Acaba el ojo añadiendo la pupila y sombreando el iris, y añade la ceja.
Suaviza y oscurece las lineas, y ya está. ^_^

Aqui teneis una coleccion de ojos masculinos. Observa como algunos podrian ser confundidos por femeninos;
La Diferencia entre los dos generos no es siempre distinta, especialmente en niños pequeños. La mayoria de los ojos aqui son mas estrechos que los femeninos, y la parte superior de estos no es tan gruesa.
Los personajes masculinos no siempre tienen reflejos de luz en los ojos, pero yo tiendo a dibujarlos siempre ;)

Los ojos son algo esencial. Si preguntas a alguien sobre el estilo de anime/manga siempre comentaran los ojos. Hago este tutorial como introduccion. Hay literalmente miles de estilos de "Ojos Manga" asi que no

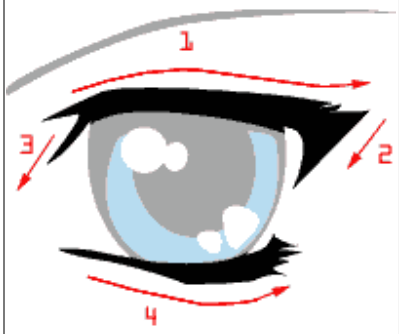
hay reglas fijadas a la hora de dibujarlos..solo ciertos rasgos consistentes. Debajo hay una aproximacion al estilo mas generico. Adaptalo para ajustarlo a tus propias necesidades.
(continuara en el tutorial de la vista lateral)

	**Paso 1: Bola** Como con la mayoria de las cosas el ojo tambien comienza con un circulo. Este representa el globo ocular y ayuda con la colocacion general del ojo en en el craneo.
	**Step 2: Parpados** Aqui es donde la mayoria de los artistas principiantes se equivocan. Los parpados envuelven el contorno del globo ocular. Imagina estirar una lamina de goma sobre una bola. El parpado se adhiere a la curvatura del globo ocular.
	Paso 3: la Pupila El ojo en estado relajado esconde parte de la pupila y el iris detrás de los parpados. Observa como el iris ocupa la mayor parte del globo ocular. Esto ocurre solo en Anime/Manga y en algunos posters de terciopelo negro de los 60.



Paso 4: Pestañas largas y exuberantes

Hasta ahora el ojo era bastante simple. Dibuja los parpados con algunas pestañas espesas y ondeadas. Esto añade peso al ojo, de manera que no parece que esté tan solo flotando por la cara. Tambien llama la atencion del espectador. Obviamente, los personajes Masculinos no tienen esta caracteristica, y las mujeres mas jovenes tambien deben de tener una linea mas delgada.
Este ojo es más indicado para una mujer adulta y sexy.



Orden de trazados :

Realmente no tuve preparada esta parte hasta que comencé a estudiar "Kanji". El Kanji Japonés se hace mediante series de trazos en un orden y diseño especifico. Creo que este orden tambíen funciona bien con los ojos.
1) Comienza ligeramente y aprieta mas fuerte a medida que llegues fuera.
2) Comienza apretando y presiona menos a medida que vayas llegando abajo.
3) Comienza medianamente y presiona menos a medida que llegues abajo.
4) Comienza ligeramente e incrementa la presion a medida que llegues fuera.

Paso 5: Especulares espectaculares

Un "Especular" es el reflejo de la luz en una superficie reflectante. En este caso, el ojo. La colocacion del especular en el ojo deberia ser indicativo de la fuente de luz.. Si la luz viene desde arriba a la izquierda el especular deberia estar en la parte superior izquierda del iris. En este caso la luz entra al ojo desde arriba a la izquierda y sale por abajo a la derecha.
En Manga, los Especulares se usan tambien para añadir emocion al personaje. Estos añaden una chispa de vida a los ojos contentos y lagrimas a los ojos tristes.

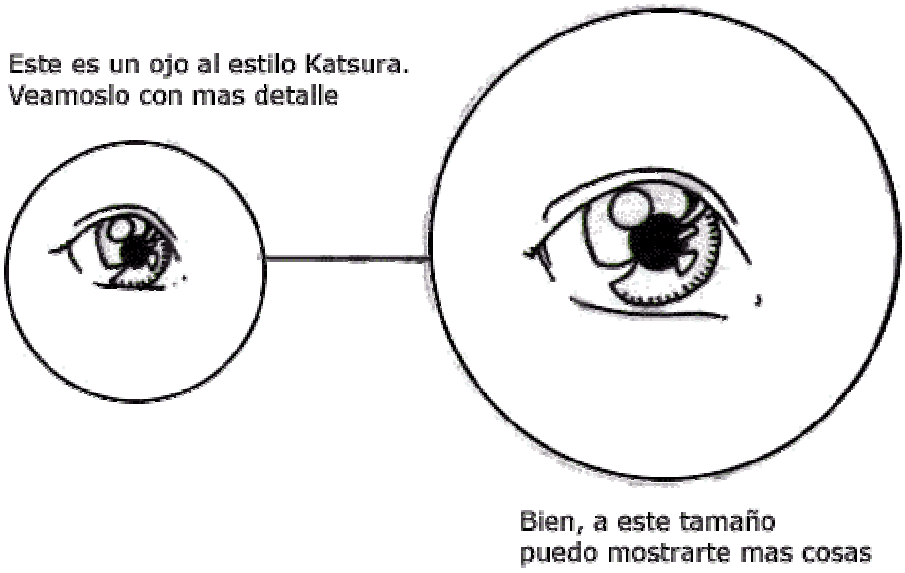
Ojos estilo Katsura

Existen dos formas de dibujar ojos al estilo de Katsura : como el manga en blanco y negro, y como en los dibujos de los libros de ilustraciones y las caratulas de los comics.

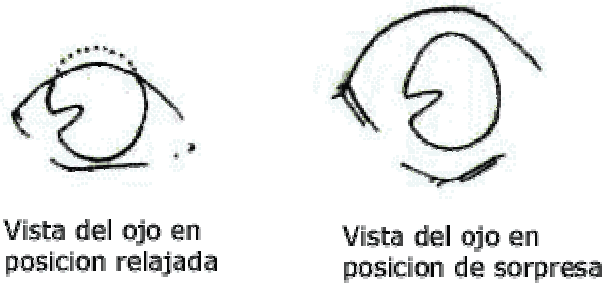
Como el estilo en blanco y negro es mas facil y siempre el mismo, vamos a estudiar primero este. (mas adelante, cuando acabe todos los capitulos, quiero dedicar uno sobre el estilo de los dibujos a color, como pintarlos, hacer sombras con los colores, etc. Bueno, eso es complicado, asi que haré ese capitulo el último ^ ^)

Otra cosa, no todos los ojos son iguales, asi que puede haver diferentes ojos para chicas y chicos, gente joven o gente anciana... aprende las bases, y mas adelante haz ojos especialmente para tus personajes.

Bueno, empecemos. ^ ^:



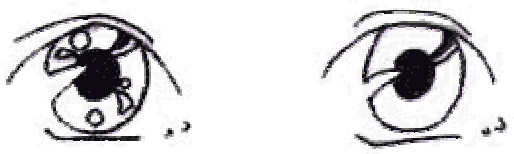
- El iris no es una circumferencia regular, y si no son ojos de sorpresa, el iris está pracialmente cubierto.



- Los brillos son muy importantes, ya que dan al ojo una apariencia diferente. EL minimo son dos brillos por ojo, pero si es un primer plano puedes poner mas

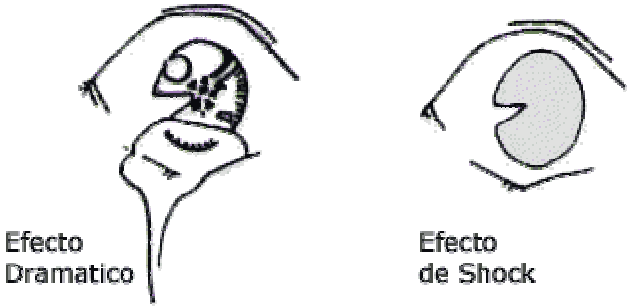
detalles.

- las lineas q simulan el parpado son tambien muy importantes para dar expresion al ojo



Los brillos son muy importantes
en los ojos del estilo Katsura

- Tambien otras cosas importantes para conseguir un efecto mas dramatico, puedes dibujar la pupila rota, o para efectos de Shock, dibujar ojos sin ella.



Bien, estos son las conceptos mas importantes. Ahora, vayamos a aprender las expresiones.

- No todos los ojos son iguales para todo el mundo, mira esto, recuerdas? (Si, ya lo se, los ojos de Ai están dibujados muy mal, pero es uno de los mas complicados! Lo siento ^ ^)

DIFERENTES TIPOS DE OJOS

(ojo de Moemi)

(ojo de Yota)

(ojo de Takashi)

(ojo de Ai)

- Y aqui, todas las posiciones de un ojo.

DIFERENTES POSICIONES

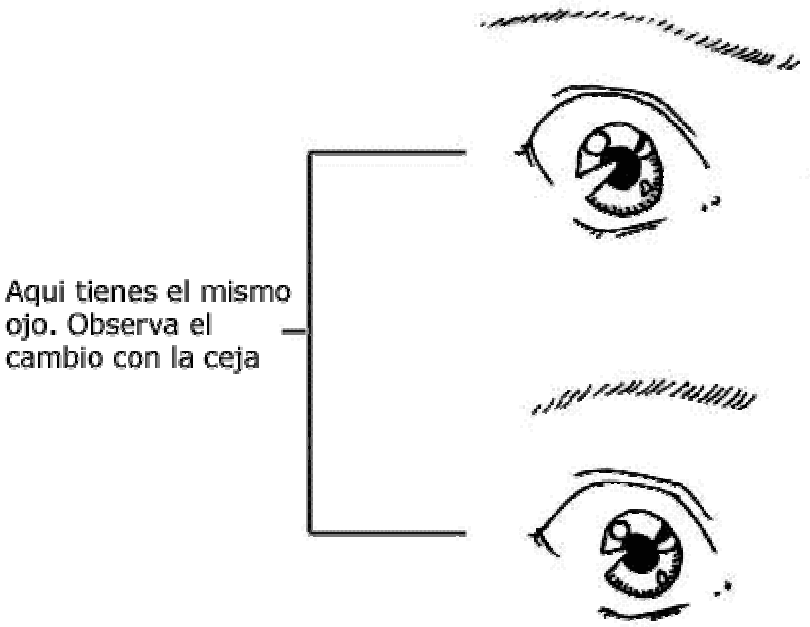
mirando a la derecha

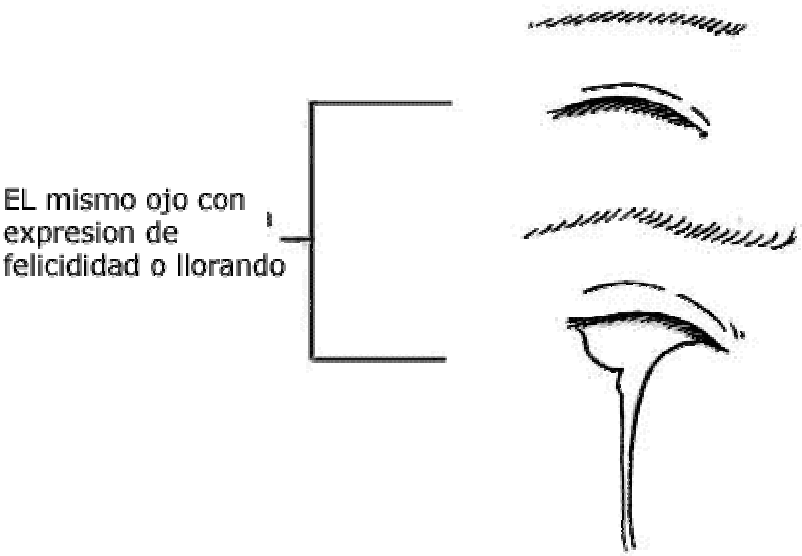
mirando a la izquierda

mirando hacia arriba

de lado

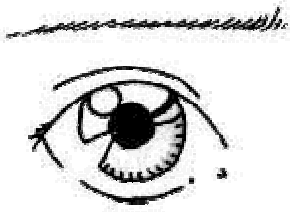
- Ahora, compara estas expresiones, no crees que las cejas son realmente importantes?


Aqui tienes el mismo ojo. Observa el cambio con la ceja

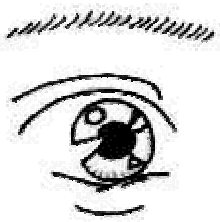

EL mismo ojo con expresion de felicididad o llorando

Como poner la ceja con la vista lateral del ojo

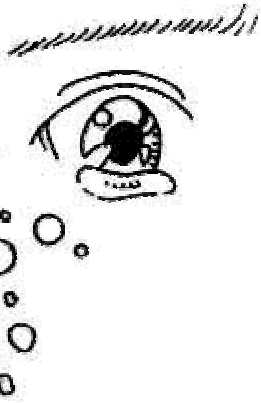
Esta es una expresion
de cierto miedo



Esta podria ser
una expresion
de felicidad



Aqui hay dos
maneras diferentes
de llorar, dependen
de la situacion



* De todas formas, recuerda hacer ese efecto transparente
en las lagrimas, tienes que borrar los bordes y dibujar solo dentro.
Esto hace un efecto de agua, no crees? ^ ^

Nariz y Boca

Las narices y bocas en el estilo Anime son bastante rectas, asi que en lugar de ir paso a paso sobre varios etilos, pondré varios ejemplos para que los uses. Si tienes preguntas hazmelo saber. ^_^

Aqui teneis el estilo basico de nariz y boca anime. Consiste en tres simples formas basicas: una cuña para la nariz, una linea larga y delgada para la boca, y una linea mas corta para definir el labio inferior (esta linea inferior no siempre se incluye). En vistas frontales como esta puedes acabar usando unas pocas lineas para definir la nariz y la boca.
El tamaño y la forma de cada faccion varía con cada personaje. Asegurate siempre de que las facciones esten alineadas; para ayudarte a alinearlas, dibuja guias verticales como se muestra. En el segundo ejemplo, la cara esta girada a un lado, pero las facciones siguen alineadas a lo largo de la curva que representa el centro de la cara.

Dibujando la nariz y la boca de perfil es mas complicado que dibujarlas de frente o en vista 3/4. La razon principal de esto es porque no puedes librarte de definir los labios en el dibujo. Tienes que darles forma, y no usar simplemente lineas rectas. A pesar de la dificultad, si conseigues hacerlo correctamente, puede quedar realmente bien.
Lo primero a considerar es la curva de la nariz, labios y barbilla. El labio superior se curva hacia dentro, y el labio inferior (el cual retrocede ligeramente en la cara) se curva hacia fuera. Te hara falta algo de practica para hacer que el personaje no parezca que esta haciendo caras raras o arrugando los labios o algo por el estilo. ^_~

La mitad inferior de la cara consiste en una serie de curvas que contrastan. Observa como en ambos dibujos, la nariz se curva siguiendo la cara, y luego se curva volviendo suavemente hacia la derecha sobre el labio superior.
El Labio superior se curva hacia dentro, y el labio inferior se curva hacia afuera. La barbilla no es solo una linea recta; es redonda y se curva hacia afuera.

Aqui hay una seleccion de ejemplos de diferentes estilos de bocas y narices. Vaias de estas pueden ser usadas para cualquier genero, por tanto no me he molestado en separarlas.^_^
Observa que con alguno estilos, la boca se define solo por una linea delgada y recta, mientras con otros estilos, los labios estan mejor definidos.
Las bocas Anime no son por lo general muy grandes, a menos que el personaje esté gritando, asi que mantenlas relativamente pequeñas. Las narices tambien varían bastante; algunas se dibujan como cuñas, otras se definen simplemente sombreando, y otras estan lo suficientemente detalladas como para ver los orificios nasales.
Los personajes femeninos tenderán a tener narices mas pequeñas o menos definidas, mientras que los personajes masculinos usualmente las tendran mas grandes y angulares.

Aqui hay algunos ejemplos mas de narices y bocas, dibujados de perfil. Aunque las proporciones y las expresiones cambien, todas se ajustan a misma forma basica como se ha mencionado arriba.
Cuando dibujes caras en este angulo, ten cuidado de no hacer las narices muy puntiagudas ni las caras muy planas.
Asegurate de que las facciones se curvan adecuadamente, o la cara no tendrá una buena apariencia.

Expresiones

Cambiar la expresion de un personaje anime no es particularmente dificil, pero ayuda saber que rasgos se necesitan para ajustarse a cada tipo de emocion. En este tutorial os mostraré como las diferentes partes de la cara actuan juntas para expresar diferentes emociones. Una vez que aprendas los rasgos a cambiar para lograr la apariencia que quieras, deberias ser capaz de dibujar cualquier emocion que te propongas. Por favor, lee detenidamente mis otros tutoriales faciales, ya que ayuda tener conocimientos de como las facciones deben ser alineadas antes de que empieces.

Voy a comenzar mostrando como dibujar una cara triste. Los personajes medianamente felices se encuentran por todos mis tutoriales, asi que no voy a cubrir esos aqui. ;)
El mayor factor de decision para la expresion de un personaje es el ojo. En este dibujo, los iris son muy grandes, las cejas estan arqueadas hacia arriba en su parte interior, y la parte inferior del parpado se curva hacia arriba.
Levantar el parpado inferior puede ayudarte a transmitir variedad de emociones fuertes, desde la felicidad hasta la tristeza o el enfado. El tamañode los iris puede cambiar la expresion mas de lo que piensas; Iris muy grandes, tales como los que se muestran aqui, pueden hacer que el personaje parezca mas disgustado, mientras que iris muy pequeños (como se muestra en uno de los dibujos de debajo) pueden añadir furia a los ojos de un personaje enojado. Ah, y no los he dibujado aqui, pero reflejos de luz añadidos tambien pueden hacer que el personaje parezca mas emotivo.
La boca tambien ayuda a determinar el humor del personaje. En esta ilustracion, la boca se mantiene pequeña y se curva hacia abajo. Todos los elementos juntos hacen que este personaje parezca triste. Quizá algo asustado, como si alguien le acabase de dar una mala noticia o le hubiera dicho algo importante... ^_^

Este tipo de tristeza es mas dominado. El personaje muestra depresion, pero no tan triste como el ejemplo anterior. Los ojos son mas pequeños aqui (en parte porque es un chico), la boca es mas grande y no se curva hacia tan abajo. El angulo de las cejas y el arco del parpado inferior te hacen saber que este personaje esta preocupado por algo.

Este dibujo es una especie de transicion entre la tristeza y el enfado. Las cejas se curvan hacia abajo agudamente y su boca abierta de manera que parece que este gritando, ambos de los cuales indican que es malvado, aunque sus iris son aun muy grandes. Esto le hace parecer que esté enfadao, herido o asustado por algo o alguien.

Este tipo esta claramente mosquedao, anque no esta gritando. ^_~ Puedes dibujar personas furiosas sin tenerlas que hacer gritando como locos. En este dibujo, las cejas estan cerca de los ojos y curvadas agudamente hacia abajo (también he dibujado las arrugas de la piel causadas por la proximidad de las cejas entre sí), al igual que la boca. Los ojos se han estrechado, y los iris son muy pequeños, lo cual ayuda a hacer que el personaje parece aun mas encabronado: ^o^

No estoy seguro sobre este; parece tanto confundido como fastidiado. Alternando los angulos de las cejas indica confusion o incredulidad. Para añadir a la expresión, dibuja tambien la boca ligeramente descentrada.

La Felicidad es una de las emociones mas comunes que puedes observar en los personajes Anime. La excesiva felididad o excitación se puede expresar mediante ojos grandes, con cejas altamente arqueadas, y una gran boca sonriente.
Otras caracteristicas tales como brillos extra en los ojos y la curva hacia arriba de del parpado inferior son tambien comunes.
Como nota, los personajes kawaii tienden más a tener ojos enormes, y narices y bocas pequeñas(a menos que su boca esté abierta, como en este dibujo).

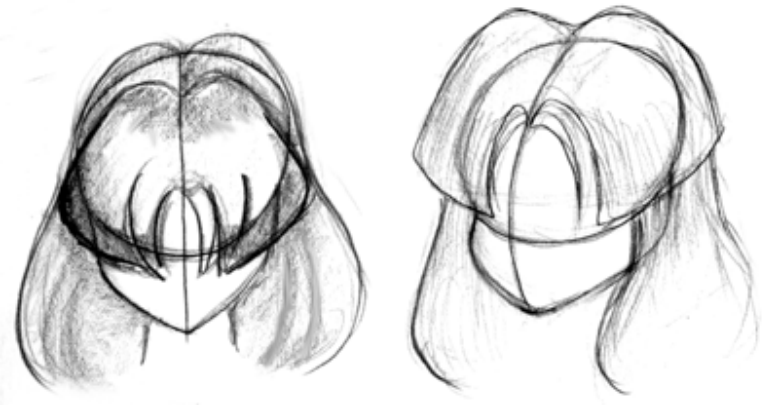
Este personaje esta feliz tambien, pero no tanto como el ejemplo anterior. La emocion es mucho mas sutil. Observa como las cejas se han bajado (aunque aun siguen arqueadas ligeramente) y la curva de la boca es muy leve. Los parpados inferiores estan arqueados, y los iris se mantienen bastante grandes, de manera que la felicidad del personaje no es tan obvia, aunque queda claro que esta de buen humor ^__^

Para expresar sorpresa o susto, engranda los ojos y haz las pupilas mas pequeñas. Esto aparece particularmente en expresiones de caras anime, cuando un personaje esta tan sorprendido que sus ojos llegan a ser casi tan grandes como el resto de su cara... ^_^ En este ejemplo en particular, la boca se dibuja realmente pequeña, pero otros tamaños tambien valen.

Este tipo no esta particularmente excitado, tan solo parece irritado. Los iris son pequeños, las cejas estan arquedas hacia abajo, y la boca es pequeña y ligeramente descentrada. No se me ocurre nada mas sobre este... ^_^

Pelo

A menudo oigo dibujantes que me cuentan las dificultades que han tenido dibujando pelo al estilo anime. En esta seccion te mostraré algunos ejemplos de estilos basicos de pelo. Se que esta seccion no está del todo completa, pero no estoy bastante seguro de que añadirle.



Bien, comenzemos con algo simple. El pelo Anime basico consiste en dos secciones principales : los mechones en frente de la cara que cuelgan sobre los ojos, y la porcion trasera de pelo mas grande que cuelga alrededor de los hombros. Este estilo es muy basico, con mechones grandes y redondeados cayendo sobre la cara, con el resto del pelo descansando donde estan situados los hombros.
En estos dibujos puedes ver como el pelo se situa en la cabeza; Asegurate siempre de que el pelo es lo suficientemente extenso como para cubrir toda la cabeza; He visto algunos dibujos donde el artista dibujó el pelo muy pequeño porque se olvidó de tener en cuenta el tamaño de la cabeza subyacente al pelo... ^_^

Estas son diferentes variaciones que puedes hacer con esta forma basica. Cambiar la longitud y la posicion de los mechones y la forma de la porcion principal de pelo puede permitirte experimentar con variedad de estilos.
En el dibujo superior izquierdo el pelo es mas bien angular que redondeado, los mechones y la seccion principal son casi indistinguibles.
En el dibujo central, los mechones son grandes y ondulados; observa como se levantan sobre la frente. El resto del pelo esta hacia atrás en forma de cola de caballo. En el dibujo inferior, todo el pelo está hacia atrás excepto unas cuantas mechas delanteras, las cuales cuelgan a los lados de la cara.
Los personajes Anime son bien conocidos por sus estilos "desafiando la gravedad" , asi que no importa si sus arcos y curvas son "innaturales". ^_ ~

Aqui hay algunos ejemplos de pelo que han sido peinados hacia atras. En los tres casos, aunque el pelo esta recogido en una coleta sigue siendo muy espeso. En el dibujo superior puedes ver como el pelo baja a la parte posterior del cuello. no se detiene en la nuca. Muchas veces salen o cuelgan mechas de pelo de las orejas, por si quieres añadirlas.

Las coletas son otro problema común. Aunque realmente no son tan dificiles. Puedes hacerlas tan detalladas o simples como quieras. En el dibujo izquierdo he dibujado formas de lágrimas invertidas interseccionando para representar las mechas de pelo de la coleta. El final esta desatado y se deshilacha ligeramente.
El dibujo de la derecha es solo una serie de diamantes recubiertos entre sí. Simple, pero se puede decir lo que es. ^_^

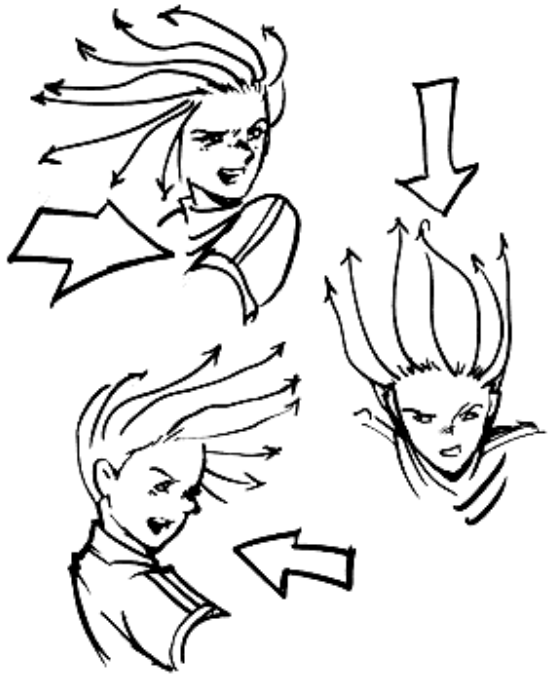
Aqui hay unos cuantos ejemplos mas de diferentes estilos de pelo. Mira otros dibujos Anime en internet y estudia los estilos tambien. Necesitarás algo de practica para ser capaz de dibujar fluidamente pelos bien detallados, asi que ya puedes practicar dandole una buena apariencia a la forma del pelo.

	Paso 1: Definir la linea del pelo La linea del pelo está situada en una linea que se extiende de oreja a oreja en angulo de 45 grados desde la linea de los ojos. O... bisecciona la frente horizontalmente entre los ojos y la coronilla. El pelo de este personaje está separado por la mitad, asi que he añadido otra guia desde la frente hasta atrás para representar la particion.

	Paso 2: Definir las mechas El pelo crece verticalmente y hacia fuera de la cabeza como puas en un erizo marino (¿algun universitario? jeje, es broma). Excepto que el pelo no es tan rigido como una pua. Es blando, de manera que cae a causa de la gravedad. Dibuja el pelo con trazados suaves desde la linea del pelo. Recuerda.. el pelo son mechas individuales...no es un casco hecho de plastilina. Obviamente no vas a dibujar un millon de mechas pero dibuja las suficientes para dar cuerpo y profundidad al pelo.
	Paso 2: Definir el cuerpo Despues de que hayas resuelto lo de las mechas, define la forma del pelo. Quita las lineas de las mechas que no estes usando y añade sombras donde el pelo esté mas alejado del espectador o mas profundo hacia el cuero cabelludo. ¿Ves la sombra mas oscura de rosa que he usado y como redondea el pelo? (añado que esta es un ejemplo muy simplificado).
	Paso 4: Crear los brillos Los brillos dan al pelo esa luz saludable de Anime Pantene. El brillo en anime suele ser una corona apoyada en el 1/3 superior del pelo. Todo esto depende de la luz disponible que estés usando y de si esta persona tiene el pelo brillante o no. Mira en revistas de moda y comics para idear mas estilos !

PELO: Primero deberias descargar e imprimirte la plantilla que he hice para clase, asi podras seguir mejor el tutorial. Esta incluye una mujer y un hombre, ambos calvos. Usalo para desarrollar tus propios estilos de pelo.
1) Descargar Plantilla (adobe acrobat PDF)
2) Descargar Adobe Acrobat Reader

	Paso 1: Definir la linea del pelo La linea del pelo está situada en una linea que se extiende de oreja a oreja en angulo de 45 grados desde la linea de los ojos. O... bisecciona la frente horizontalmente entre los ojos y la coronilla. El pelo de este personaje no tiene el pelo separado por la mitad, pero uso la linea central para ayudarme a mantener las cosas igualadas.
	Paso 2: Definir las mechas El pelo masculino es tipicamente mas corto...al menos en MI mundo. El pelo mas largo se dibujaría de manera similar al del estilo de la mujer, como hemos visto en la otra pagina. Todavia estoy seguro de que las mechas de pelo crecen desde el cuero cabelludo y fluyen en una direccion natural. Aqui he elegido un corte de pelo al estilo César. Las revistas son tu mejor material de referencia. Haz una recopilacion de estilos y estudia el tipo de cabello.
	Paso 2: Definir el cuerpo Ves como esto funciona como aquello de unir los puntos? Yo trabajo el cuerpo del pelo sobre las lineas de flujo que he creado en el ultimo paso. Hago mas claro el pelo mas cercano al espectador para añadir sensacion de profundidad.
	Paso 4: Crear los brillos El pelo de los hombres no suele ser tan brillante como el de las mujeres. Un corte césar es un poco aspero y despuntado, asi que yo no uso la corona de brillo. Lo que haré, en su lugar, es añadir un brillo en la zona de la coronilla para ayudar a definir espacio y profundidad.



Pelo en Accion:

El pelo puede ser una señal visual muy util para describir movimiento y añadir un elemento dinamico a tu dibujo. El truco es mostrar como el pelo sigue la direccion de la cabeza. Si el personaje esta callendo...el flujo del pelo va en la direccion opuesta. Si el personaje es empujado hacia atras, el pelo se dispara hacia delante...ves?

(nota: perdona por calidad de los dibujos... solo queria usarlos para hacer una pequeña explicacion)

Dependiendo del estilo, el pelo Anime puede ser muy complejo. Sin embargo, si lo descompones en sus componentes básicos, el proceso de dibujar pelo Anime se vuelve un poco más simple.

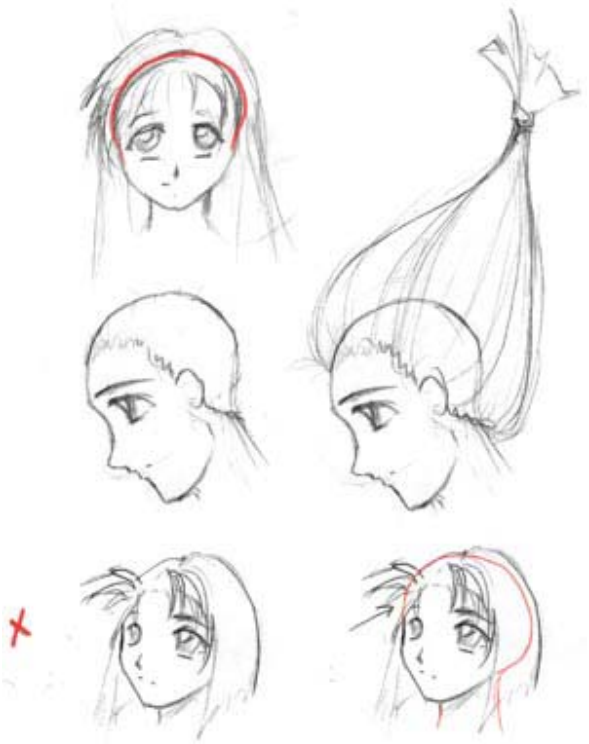
Al igual que el pelo real, el pelo Anime está compuesto por multitud de mechones. Sin embargo, en lugar de pintar cada hebra individual, el pelo se pinta frecuentemente en varios grupos clasificados y formados, como se muestra aquí. Estas son algunas de las formas más simples de cada estilo de pelo. Fíjate que en la mayoría de los casos el contorno del grupo de pelo es más curvo en su parte inferior. Esto es especialmente evidente en el ejemplo superior de más a la izquierda; la línea inferior es más curva que la superior, dándole al pelo más profundidad y más estilo Anime. A veces esto se exagera excesivamente, y otras veces es apenas obvio, pero para muchos estilos de pelo Anime, cada mechón individual tendrá esta forma básica.

Una vez que ya sabes como dibujar cada clase y forma de grupo de pelo, puedes comenzar poniendo los juntos para formar algo que se parezca más a pelo Anime. Mira estos ejemplos (bueno, excepto el de abajo a la izquierda, que no estoy segura de porque lo he puesto aquí), y fíjate como los mechones básicos se usan desde el primer paso. Las mismas formas similares generalmente persisten a lo largo de muchos peinados. Hacer una línea más curva hacia fuera que la otra en cada mechón puede realmente ayudar a darle volumen.

Otra cosa a tener en cuenta es que puedes hacer el pelo todo lo detallado que quieras; simplemente añade más mechones. Profundizaré en esto más tarde. ^_^

Ahora introduciremos algunas formas ligeramente más complejas. Fíjate como varía el tamaño y forma de cada mechón dándole al pelo un aspecto distinto; los mechones pueden ser largos y delgados, gruesos y curvos o de punta y puntiagudos. De nuevo fíjate que puedes hacer cada pelo muy detallado, o muy simple, dependiendo del número de mechones individuales que hayas pintado.

Aquí hay varios ejemplos de diferentes formas básicas de pelo. Toma nota de cómo el pelo se superpone y anida en sí mismo cuando se dobla o retuerce. Puedes conseguir pelo realmente interesante girándolos y retorciéndolos por la página. ^_^



A continuación me centraré en varios estilos de pelo, pero antes, quiero indicar un par de cosas sobre la colocación del pelo en la cabeza.

No importa el peinado que hagas, el pelo surge siempre desde la misma región de la cabeza, como muestra el ejemplo central. Crece en toda la parte posterior de la cabellera, desde la frente a la nuca (no justamente la base de la cabeza, pero también bajo la nuca). El pelo no se deja caer sobre la cima de la cabeza. Generalmente puedes hacer caso omiso de esto, pero si quieres pintar pelo que ha sido retirado o pelo realmente corto, entonces será importante saber donde se pone el pelo.

Un problema habitual que he notado en una gran variedad de artistas es que no tienen en cuenta el hecho que hay un cráneo debajo del pelo. A veces los artistas pintan el pelo demasiado pequeño para la cabeza, como en el ejemplo de abajo. Los cortes sobresalen, pero no hay frente debajo de ellos; el pelo se curva hacia abajo en la cabeza lejos y demasiado, cortando la cabeza y haciendo el cráneo plano y deforme. Esto no está nada bien. ^_~ Si necesitas pintar la cabeza entera antes de añadir el pelo, entonces el pelo se adaptará y parecerá natural. Bueno, tan natural como el pelo Anime pueda parecer :D

Okay, ahora que lo tenemos todo en cuenta, hay aquí algunos ejemplos de algunos peinados Anime, todos con el pelo corto. Afortunadamente puedes aportar tus propias ideas. Fíjate también que algunos de estos peinados pueden usarse tanto en hombres como en mujeres. Lo siento, estos ejemplos no están tan detallados como los anteriores, pero puedes hacerte una idea de la forma básica de cada estilo (espero).

Aquí hay algunos ejemplos de pelo largo y ondulante; de nuevo algunos de estos peinados pueden ser usados tanto para hombres como para mujeres, así que no me lloréis por pintar pelo para un sólo genero. ^_~

En contraste con los peinados de pelo corto, habrás notado que muchos de estos peinados están compuestos de líneas largas y curvas. Cuando pintes pelo largo, intenta evitar hacer las líneas perfectamente rectas; asegúrate que el pelo sigue la forma de la cabeza y del cuerpo, especialmente si se asienta en o sobre los hombros.

Cuando pintas pelo largo, querrás especialmente asegurarte de que las líneas siguen la forma y ondulación del pelo, en vez de tenerlo simplemente caído en líneas rectas sin considerar la forma del pelo. Esto dará al pelo de tu personaje mucha más forma y profundidad si haces las líneas por tu cuenta; haz que parezca que el pelo gira y se arremolina, no que simplemente se asienta sobre la cabeza del personaje, o que la línea exterior principal del pelo está curvada pero el mechón interior es totalmente recto.

Aquí hay unos cuantos ejemplos de distintos estilos de pelo, esta vez nos centraremos en el pelo que ha sido tirado hacia atrás en cola de caballo. No tengo mucho que decir al respecto; simplemente que pensé que debía ponerlos en la misma sección ya que tenía muchos de estos dibujados. Justamente recuerdo que cuando el pelo es tirado en una dirección específica, las líneas y mechones del pelo también son dibujados en esta dirección.

También quería hacer referencia a las trenzas y como pueden dibujarse. Puedes hacerlas simplistas, altamente detalladas, o incompletas, dependiendo de tu estilo. Justamente ten en cuenta que las trenzas están compuestas por varios mechones gruesos de pelo que juntos son enrollados y trenzados; precisamente no serán líneas rectas. Imagina los mechones de pelo como la intersección de lágrimas invertidas que se enlazan juntas. El extremo final está atado y deshilachado hacia fuera un poco. Intenta mostrar el espesor y grosor del pelo.

Ahora, viene la parte difícil: poner el pelo de tu personaje en movimiento. Voy a empezar con algunos ejemplos de pelo largo.

El pelo Anime a menudo se pinta azotado dramáticamente por el viento; puede verse difícil de pintar al principio, pero no es tan malo. Primero, decide en que dirección quieres que el pelo sea echado. ¿Quieres que el pelo se mueva hacia los lados, sea llevado hacia atrás del personaje, o empujado hacia delante en frente del personaje? Una vez decidida, pinta el pelo (todo el pelo; el flequillo avanza con el resto del pelo) moviéndose en esta dirección. Es parecido a pintar el pelo cayendo recto hacia abajo por la espalda del personaje, con la excepción que ahora estas curvándolo en una dirección diferente. Las líneas del pelo y cada mechón individual serán tirados en la misma dirección en que la masa entera de pelo está siendo pintada. Recuerda usar líneas curvadas que sigan la forma del pelo, no líneas rectas que simplemente van desde el extremo de una a la otra.

Por ejemplo, en el dibujo de arriba a la derecha, el pelo del personaje está siendo movido majestuosamente hacia atrás suyo; así he pintado el pelo, curvado hacia atrás suyo en bonitas, amplias y abiertas líneas. Algunos ejemplos realmente bonitos de peinados similares se encuentran en algunos mangas de *CLAMP* tales como **Rayearth** o **X/1999**; están llenos de personajes con hermosos pelos extensos, amplios y vastos. ^__^ A propósito, todos estos ejemplos se han tomado de **RG Veda** de *CLAMP* (estaba trabajando en este tutorial en la biblioteca, y **RG Veda** era el único manga que tenía a mano... ^_^ ;).

Bien, estos ejemplos son buenos y van bien si estás pintando un personaje con pelo realmente largo, pero ¿qué pasa con el pelo corto? El pelo corto puede ser muy fácil, ya que no hay mucho pelo que pintar, pero puede ser también difícil porque aveces tienes que prestar mucha atención a cada pequeño mechón. En estos ejemplos (de nuevo, tomados de *CLAMP* :3), todos los personajes tienes el pelo hasta los hombros, esparciéndose en varias direcciones.

Presta particular atención al ejemplo superior; el movimiento del pelo es delicado, y de este modo no todos los mechones están inclinados en la misma dirección. No tienes que tener todo el pelo sobresaliendo hacia fuera en una única dirección para indicar movimiento. En el ejemplo inferior, fíjate como sin tener todos los mechones exactamente en la misma dirección demos al pelo una sensación interesante de flotación.

Si estuvieses pintando pelo verdaderamente corto, entonces el único movimiento que necesitarías representar sería el del flequillo, o alguna otra parte del pelo que fuese lo bastante larga para moverse con el viento. Naturalmente si el pelo está cortado extremadamente cerca del cuero cabelludo, no será ondeado por la brisa. ^_~

Así concluye mi tutorial sobre pelo. ¡Espero que te sea de ayuda! :) Si hay estilos de pelo que no haya tratado, sal fuera y encuentra algunos dibujos para usar de referencia y haz algunos dibujos estudiando por tu cuenta. ^_^

Y sé que no he hecho referencia a como sombrear el pelo; no es necesario que me lo recuerdes. Con suerte seré capaz de dirigime a este asunto en el futuro, pero no puedo prometer nada.

Labios

Tradicionalmente, los personajes Anime/Manga eran retratados sin labios. Sin embago, es posible hacer personajes con labios completos, incluso "morrudos". El truco es dibujar la boca de la manera anime tradicional, y entonces aplicar los labios a esta. Si mantienes las proporciones correctas quedarán bien...te lo mostraré.

	Comprendiendo la forma La boca tiene forma de "arco". El labio superior es como esas gaviotas que solias dibujar cuando eras un niño. El labio inferior es mas como un arco, de los de "arco y flechas".
	Abierta y cerrada Estos fundamentos de la forma sobran si la boca esta abierta o cerrada. Sin embargo, cuanto mas abierta esta la boca..mas estirado será el labio, por lo tanto deberas dibujar los labios mas delgados si la boca esta completamente abierta.
	Paso 1: La preparacion Ahora que sabes la diferencia entre el labio superior e inferior podemos comenzar a aplicarlo a nuestra boca anime tradicional. Aqui tenemos una boca anime poco detallada. Si hubiera una fila superior visible de dientes y quizá una pequeña sombra para definir el labio inferior ya habríamos acabado...pero vamos a alargarlo.
	Paso 2: Arquear un poco el labio superior Comienza haciendo la forma de Gaviota para el labio superior. Empieza a visualizarlo como un objeto 3D. He hecho unas lineas centrales para ayudarme a definir el angulo correcto de los labios para el paso siguiente.

Detallando

Trabaja los labios como se muestra aqui y en las dos primeras ilustraciones. Añadele dientes y oscurece el interior de la boca (si es visible) para darle algo de profundidad.

Si estas coloreando la pieza...es mejor definir los labios mediante sombreado de color. El labio superior debe ser mas oscuro que el inferior.

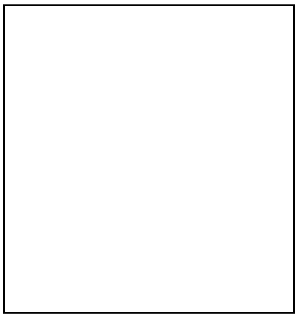
Manteniendolo "Anime"

Tradicionalmente, si una persona está mirando de frente podrías dibujar una linea punteada desde el centro de sus ojos hacia abajo y encontrar las esquinas de la boca. Asi es como normalmente determinarias la anchura. PERO, ya que esto es anime, las bocas tienen una anchura solo como la distancia entre los bordes interiores de los ojos (para las mujeres).

Hice Intencionadamente este dibujo a modo "Ultra-Shirow" ya que Shirow es uno de los pocos artistas manga que realmente dibujan labios.

Echa un vistazo tambien a cosas de Adam Warren. Él tiende tambien a dibujar labios en sus personajes...un poco demasiado grandes algunas veces, pero aun así quedan bien.

Expresiones



Aqui está el tan esperado tutorial de expresiones. Este tutorial es muy similar al tutorial disponible en el libro de "How to draw Manga"... ya que es tan dificil de encontrar he pensado que convertiría la leccion usando mis propios dibujos y poniendolo aqui para vosotros. PULSA en la imagen de la izquierda para descargar una plantilla y poder usarla a lo largo del tutorial. Lo que sigue debajo es una guia...Mis metodos varían un poco pero quiero poner una generalizacion para que crees tus propios estilos sobre ella.

Enfadada (okatta)		
Realmente enojada: Las cejas se inclinan hacia abajo. Las pupilas se contraen y te aparece una pequeña x en la frente. Los dientes afilados ayudan a transmitir la emocion.	**Algo enfadada**: Las pupilas vuelven al tamaño normal pero las cejas siguen hacia abajo. Nada de venas hinchadas ni de dientes afilados.	**Mosqueada:** La boca sube de lado en forma de "u" al revés. Las cejas siguen hacia abajo pero no tanto.
Triste (kanashii)		
Super triste: WaaAAAAAHHH! Ojos apretados. La boca bien abierta...lagrimas de tristeza y dolor cubren la cara. Las cejas hacia arriba.	**Disgustada:** Las cejas hacia arriba, la boca no tan abierta...los ojos tienen mas brillos para expresar su "humedad". Las lagrimas todavia son visibles en los bordes del ojo.	**Afligida**: Las cejas hacia arriba...los ojos brillan con lagrimas. La boca esta en forma de "U" ar revés.
Feliz (ureshii)		
Alegre: Los ojos se cierran al sonreir. Los rayos de sonrojo en las mejillas expresan alegria. La boca en forma de una "D" de lado. Las cejas hacia arriba.	**Contenta:** Las cejas hacia arriba. Una linea delgada va siguiendo la curva superior del ojo para transmitir un estado de relajacion. El parpado inferior cubre el inferior de la	**Satisfecha:** Igual que contenta pero los ojos estan un poco mas abiertos. La boca es una pequeña curva arqueada.

	pupila para hacela ligeramente feliz. La boca en forma de una "D" de lado pero un poco mas pequeña.	
Otros (sono uchi)		
Pensativa: Personalmente mi favorita.. una ceja hacia abajo y otra hacia arriba. La boca es forma de "V" inversa. Los ojos normalmente dirigen la mirada hacia arriba y un lado.	**Sorprendida**: Las cejas levantadas...los ojos bien abiertos pero las pupilas pequeñas. La boca en forma de "O" torcida.	**Enferma o disgustada:** Los rasgos se dibujan de manera que se transmita minimamente algo de humor. La boca es un garabato en el inferior de la cara. Los parpados y las cejas son una linea recta. Quiza puedas añadir una gota de sudor.

Ropa

Se me pidió que hiciese un tutorial sobre ropas. Supuse que mi meta no sería enseñaros a dibujar ropa; hay demasiados estilos. Así que pensé que sería más útil mostraros cómo se comporta la ropa sobre el cuerpo. De esta manera puedes al menos hacer bien la física y diseñar lo que tú quieras.

PASO 1: Dibujar la figura básica

Cuando empieces a dibujar tu personaje no te preocupes todavía de ponerle la ropa. En su lugar, asegúrate de hacer el cuerpo correctamente (ver el tutorial de cuerpos si necesitas ayuda con las proporciones).

He incluido líneas para ayudarme a colocar la cintura, botas y mangas, pero sin detalles por ahora. Imprime esta imagen y coge un lápiz para continuar.

PASO 2: Sigue el movimiento

La ropa fluye sobre el cuerpo como el agua. Los pliegues en la ropa son determinadas por la fuerza cinética y la gravedad.

Poly está torciendo la cintura y la parte de su camisa metida en el pantalón se queda fija pero su pecho y hombros han rotado hacia su derecha y tiran de la tela. El resultado son las líneas que barren de los hombros hacia el punto en que se mete.

Su pierna derecha está de frente, lo que ciñe la tela sobre el muslo y hace que fluya en la dirección del movimiento.

Veamos cómo funciona esto.

PASO 3: Vamos con el flujo

Ahora empiezo a rellenar la ropa basándome en las líneas que descubrí en la última página.

Fíjate en que la ropa es lisa y ceñida en las zonas que se curvan o presionan la ropa (la rodilla izquierda, el codo izquierdo, su pecho, su muslo derecho). Los pliegues se radian desde donde se dobla. Otras zonas de la ropa, en un estado más relajado, sucumben a la gravedad y cuelgan hacia abajo.

Imagina pequeños hula-hops sobre tus brazos, cintura, cuello y piernas. Si levantas el brazo, ¿cómo cuelga el hula-hop? ¿Qué parte de tu brazo está en contacto con él? La parte que lo toca es donde la ropa debería contornear el brazo, y los pliegues deberían partir de ahí.

PASO 4: Limpiar

Si saltases a la derecha llevando el hulahop te habrías dado cuenta de que, al saltar, el aro se te pegaría a la cadera derecha colgando hacia desde donde saltaste, a tu izquierda. Cuando aterrizas, el aro mantendrá la fuerza hacia la derecha intentando continuar en la dirección hacia la que saltaste. La ropa se puede dibujar de la misma manera. Se agrupan y cuelgan en la dirección opuesta al movimiento.

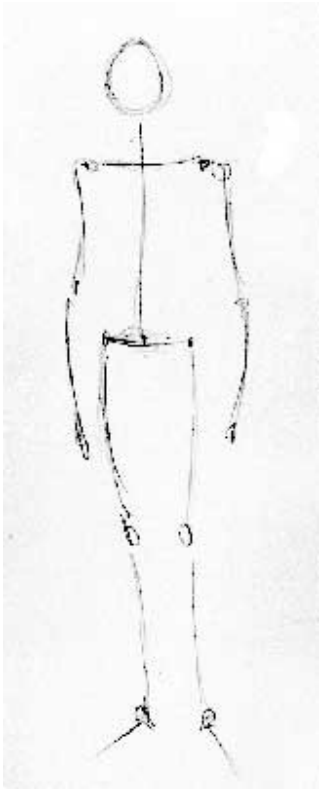
Requiere algo de práctica conseguir que quede bien. Burne Hogarth tiene un magnífico libro sobre este tema llamado "Dynamic Wrinkles and Drapery". (Si alguien sabe si existe en castellano, agradeceré que me lo haga saber)

¿Necesitas ayuda con hebillas y cordones? *Proximamente.*

Creando un Personaje

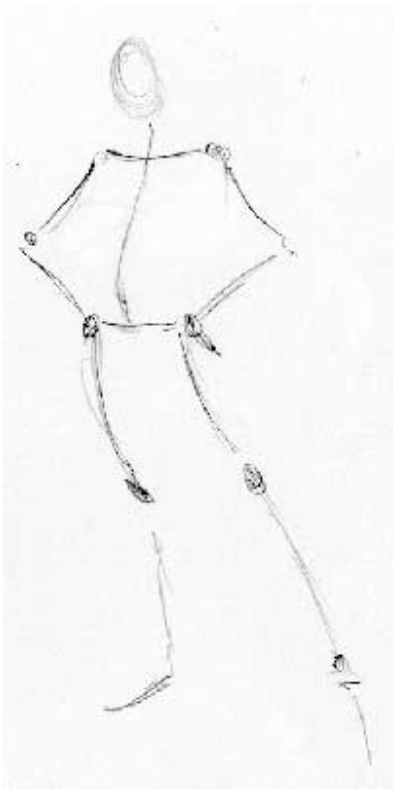
Gran parte del desarrollo de un personaje es el tipo de lenguaje corporal que usan. Un gran fallo que los principiantes cometen cuando dibujan bocetos de sus personajes es ignorar la personalidad del personaje que están dibujando. A menudo veo dibujos enviados por otra gente que tienen un personaje de pie con un arma como si estuviera posando para una sesion familiar de fotos... NO! Intentalo y evita usar la postura normal. Piensa en tu personaje...Piensa en lo que hace tu personaje..qué efecto tendría eso en su forma de estar. Son elegantes? Son torpes? Rien, saltan, juegan o estan melancolicos, deprimidos y lloran? Dibuja esto en tu mente antes de llevarlo al papel. Echa un vistazo a estos ejemplos para ayudarte en tu camino.

Pose normal



No hay mucho que decir. No tienes idea de si esta persona es buena o mala, está triste o contenta. Pose completamente neutral.

Aventurero/Valiente



Aqui se expresa algo de personalidad. La pose es ancha y la postura esta abierta dando impresion de confianza.

Provocativo/Sexy

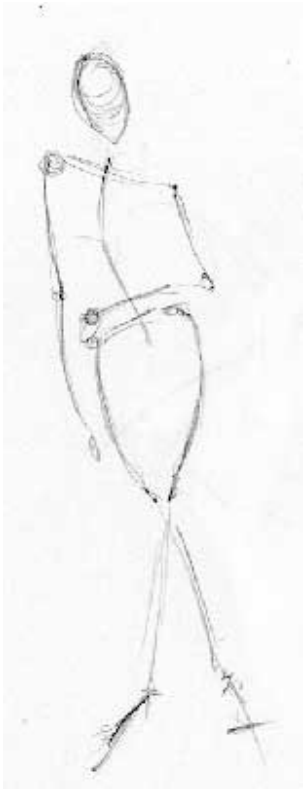


Figura en forma de "S"... S de "Sexy". Las caderas y los hombros sugieren una naturaleza seductora.

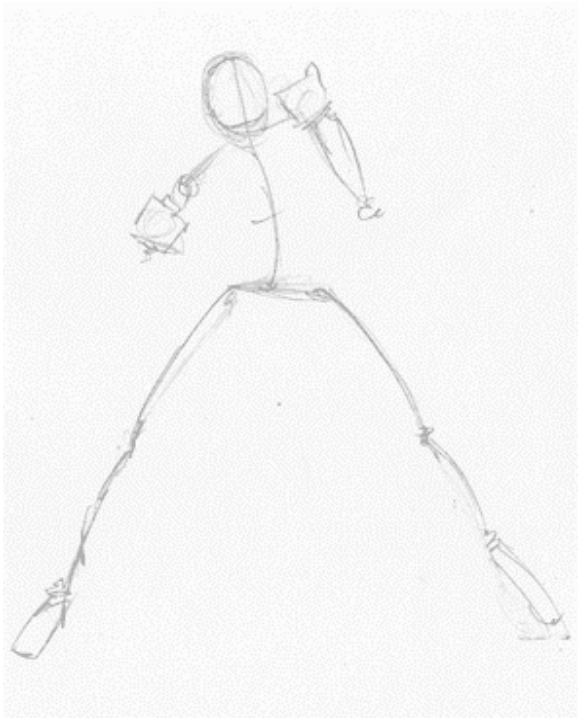
Como puedes apreciar puedes decir mucho tan solo con la figura de varillas. Haz tu figura correctamente antes de darle forma al personaje. Un buen fundamento es importante si quieres que tu pieza tenga el impacto adecuado.

Mirar a bastante gente te ayudará a descubrir nuevas poses y posturas. Pilla tu libro de bocetos y sal al parque, al aeropuerto, al centro comercial...donde sea. Mira a tu alrededor...boceta rapido.

Callado

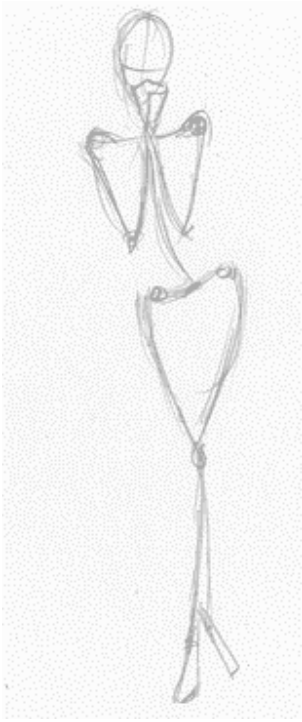
La pose es cerrada. Los brazos estan cruzados. La espalda está casi girada respecto al espectador.

Combativo



Esta figura grita "Ven que te voy a dar!".
Los puños estan levantados indicando reto. La pose es ancha para afirmar dominacion.

Enamoradizo



Las manos estan cogidas entre sí

Espero que esto abra el apetito y ahora tengas algo de comida para pensar...pero ahora querrás añadirle detalles..."como puedo usar los rasgos anime/manga para transmitir la personalidad de mi personaje?" preguntarás...

Los ojos y la forma de la cara influye en gran parte para retratar la personalidad de tu personaje.. deberias reconocer algunos de los personajes de "Cowboy Bebop" aqui debajo... Usaré mis bocetos rapidos de ellos para ilustrar mi punto.

Malvado

Los ojos son delgados y oscuros. La pupila es mas pequeña cuanto mas malvado es el personaje hasta que no hay absolutamente nada de pupila. La cara tiene rasgos afilados y angulares.

Heroico

Linea de la mandibula fuerte, ojos mas grandes y mas redondos. Los rasgos son menos afilados.

Inocente

Los ojos son enormes. Las cejas casi nunca hacia abajo. La cara es mas suave y redondeada.

Coges la idea? Estas reglas no están grabadas en piedra...tan solo quiero darte la idea de lo que tienes que destacar cuando hagas personajes. Tienes que cerrar los ojos e imaginar tu personaje en accion. Que aspecto debe tener su cara cuando digas las lineas que le darás.

"Te partiré la cara" queda mejor en boca de los personajes izquierdos que en el personaje de la derecha mientras que "Egh, que es eso?" funciona mejor para el personaje de la derecha que el de la izquierda. "Ya he tenido bastante de vosotros dos... me voy a casa" funciona bien para el personaje central.

Super Deformed

Arte Chibi (Super Deformed): "Chibi" es un término Japones que significa "pequeño". El arte Chibi se usa muy a menudo para expresar humor o monería.
Es un proceso engañosamente simple que te mostraré a continuacion.

Paso 1: Dos cabezas mejor que una

Los personajes Chibi tienen solo 2 cabezas de altura. Comienza el dibujo juntando 2 ovalos del mismo tamaño, uno encima de otro.

Paso 2: **Cabeza grande, cuerpo pequeño**

Ahora que sabes el poco espacio que tienes para hacer el cuerpo, boceta alguna buena pose. Para construir el cuerpo usa tecnicas similares a las que usarias con un cuerpo de tamaño regular. Construye un maniqui hecho con formas basicas. Los brazos y las piernas se estrechan a un punto redondeado.

Paso 3a: Manos - Lo que debes y no debes

DEBES: hacer una mano pequeña y bien formada, como la mano de un bebe. Brazos regordetes estrechandose hacia los dedos pequeños y refinados.

NO DEBES: Hacer una mano cartoon al estilo Mickey Mouse.

Paso 3b: Pies - Lo que debes y no debes

DEBES: Estrechar la pierna en direccion hacia abajo hasta llegar a un extremo diminuto. Haz una pequeña linea para separar el pie de la pierna. Como un pequeño zapato de bailarina. oohhh... que bonito.

NO DEBES: Hacer un pie Disney Lu Lu. La pierna debe continuar en linea recta hasta el pie. No definas el tipico pie.

Paso 4: Definir los rasgos clave.

A partir de aqui es bastante sencillo. Añadele algo de ropa y comienza a añadir los detalles. La boca es como la letra "D" girada 90º. La nariz no se define como una linea. Es mejor omitirla o definirla con una sombra si decides darle color al dibujo.

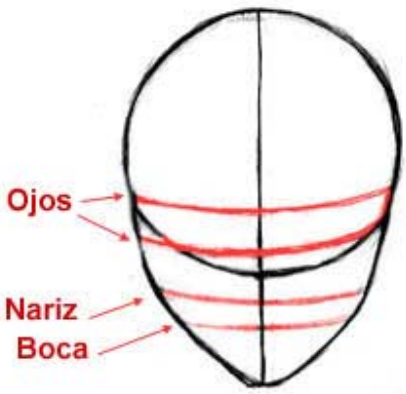
Paso 5: Pasando a limpio:

Usa una goma de masa (ver Materiales) y borrra las lineas de ayuda que usaste al oscurecer las lineas definitivas. Voila!

Y aqui lo tenemos. Una pequeña amiga Chibi para tí... no es una dulzura?!

Quizá haga un llavero con ella :-)

CLOUD (FF8) VISTA FRONTAL



Paso 1:

En este tutorial, os mostraré como dibujar a Cloud de Final Fantasy. Por favor, sabed que me ha resultado dificil encontrar dibujos decentes de este personaje, asi que la vista frontal hubiera podido ser mejor si hubiera encontrado un ejemplo mejor. De todas formas, comienza con un circulo, y añade la parte inferior de la cara. La mitad inferior debe ser grande; la distancia desde el circulo hasta la barbilla deberia ser mas o menos el radio del circulo.
Divide las formas con las guias: cuatro guias horizontales para representar los ojos, la nariz y la boca, y una guia vertical para ayudarte a alinear los rasgos.

Paso 2:

Usa las guias para dibujar la forma de los ojos, la nariz y la boca. Asegurate de hacer los ojos muy redondeados.
Las narices en estos dibujos estan definidas unicamente por sombras; no estan dibujadas directamente. Por lo tanto, todo lo que ves de la nariz es un triangulo largo y delgado que representa la sombra que crea la nariz sobre la cara.

Paso 3:

Borra todas las guias innecesarias y boceta la forma basica del pelo. No te preocupes por los detalles aun, podemos añadirlos mas adelante. El pelo de Cloud es muy puntiagudo, y sobresale en direcciones extrañas. Para intuir donde deberiamos situar cada una de las puas principales toma nota de en qué lugar de la cabeza se apoyan y a que longitud del cuero cabelludo están.
Dibuja los iris, que son muy grandes y redondos; estos deberían llenar todo el ojo. Dibuja también las cejas, la oreja y la boca.

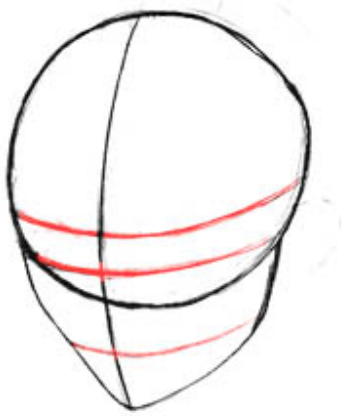
Paso 4:

Ahora, borra todas las guias y añade los detalles. Ahora que sabes la forma basica del pelo, puedes añadir los detalles extra y las puas. Dibuja siempre las formas principales del dibujo antes de añadir los detalles, asi podrás obtener las proporciones correctas. Dibuja el cuello de la camisa, y añadele algo mas de detalle a los ojos. Limpia el boceto, y vayamos al paso final.

Paso 5:

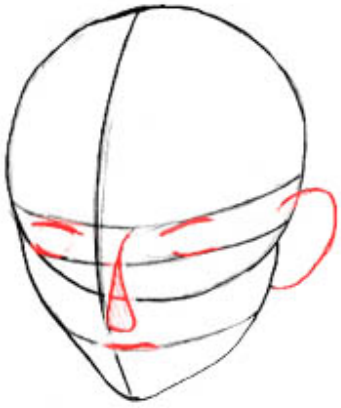
Coje el dibujo final y colorealo o sombrealo como quieras. Los personajes de Final Fantasy 7 no están coloreados al estilo usual; Las sombras son mas realistas. Por tanto, he optado por usar las herramientas de Sobreexponer y Subexponer para sombrear en lugar de usar el Aerógrafo para darle una apariencia mas suavizada.

VISTA 3/4



Paso 1:

Ahora dibujaremos la vista 3/4. Dibuja un circulo grande, añadele la mitad inferior de la cara y divide estas figuras con guias. Estas son las mismas figuras que en la vista frontal, solo que han sido rotadas, hacia abajo y hacia un lado. La vista 3/4 tiene menos guias que la vista frontal, pero esto es solo porque añadirlas no seria necesario en este angulo. Solamente usaremos guias para los ojos, la nariz y la guia central que va desde la frente hasta la barbilla.

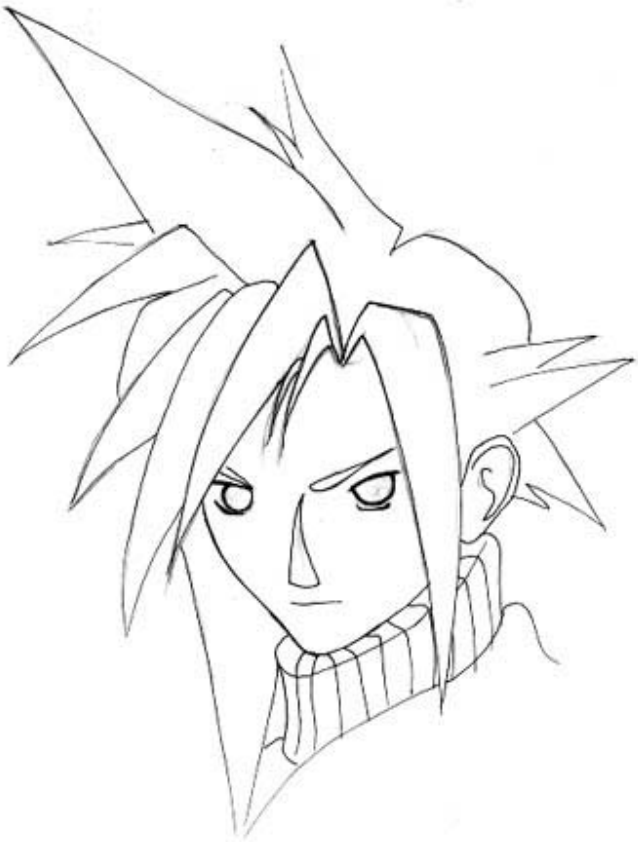


Paso 2:

Lo siguiente, usa la guia horizontal superior para dibujar los ojos, la nariz y la boca. De nuevo, la nariz está definida solamente por sombras, de manera que la unica parte que vas a ver es la sombra triangular de la nariz. Dibuja también la oreja. ^_^

Paso 3:

Borra todas las guias innecesarias. Dibuja la forma basica delpelo, haciendola bien gruesa y puntiaguda. No te preocupes por ahora por los detalles, tan solo intenta conseguir colocar las puas principales. Añade los iris (los cuales deben ser grandes y redondeados), cejas, y el detalle en la oreja.



Paso 4:

Borra todas las lineas innecesarias. Añade los detalles y las puas extra en el pelo, y dibujale la camisa. Limpia el dibujo y vayamos al paso final.

Paso 5:

De nuevo, el estilo de coloreado en Final Fantasy 7 difiere del estilo anime tradicional, asi que intenta hacer los colores mas bien suavizados que planos. Asegurate de que no pones demasiadas sombras en sus ojos; no deben ser demasiado detallados.

CUERPO COMPLETO

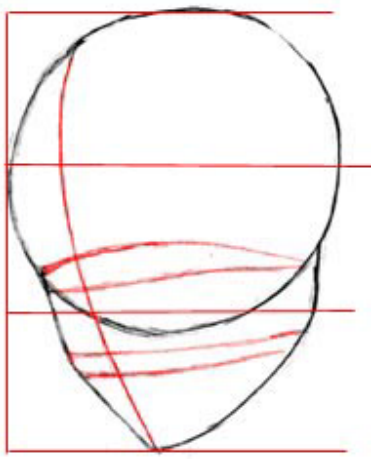
Lo siguiente que haré sera mostraros como dibujar a Cloud de cuerpo completo. Comienza dibujando la forma basica del cuerpo. Esto es algo similar a mi tutorial de cuerpos DBZ, en él tendras que usar circulos, ovalos y cilindros para definir las formas. De todas formas, la construccion del cuerpo es mucho mas ligera y delgada, asi que asegurate de no hacer ninguna de las figuras demasiado grandes. Umm, reconozco que esta pose parece un poco cutre, pero creeme, tendrá mejor apariencia cuando añadas los detalles. :)

Una vez tengas las proporciones hechas, puedes comenzar a añadir algunos detalles. Intenta hacer que los pantalones parezcan sueltos y holgados alrededor de los tobillos.

Lo siguiente es añadir los detalles finales. Hmm... dirías que me estoy haciendo un poco vaga? ^_~ No he tenido la suficiente paciencia para colorear este dibujo, asi que puedes pulsar AQUI para ver la version original coloreada. De todas formas será un mejor ejemplo. ^_^

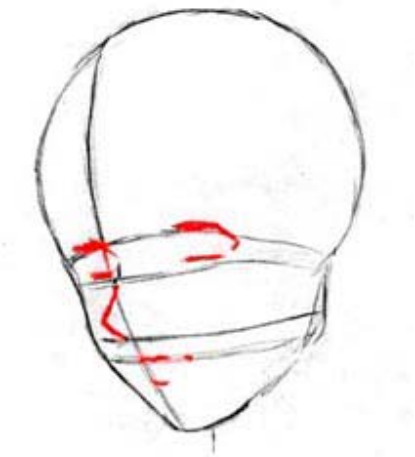
ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

ELLY (XENOGEARS)



Paso 1:

En este tutorial os mostraré como dibujar a Elly de "Xenogears", uno de los mejores RPG's que hay. :) Comienza dibujando el ya conocido circulo para la parte principal de la cabeza. Dibuja la mitad inferior de la cara, la cual es aproximadamente la mitad de la altura del circulo principal. Como se muestra en el dibujo a la izquierda la cara se puede dividir en tres partes iguales. Una vez hayas divujado la forma basica de la cara añade las guias, de manera que sepas donde vas a colocar los ojos, la nariz y la boca.
Los ojos son pequeños, y por tanto las guias para los ojos deberian estar proximas entre sí. Lo mismo se hace con las guias para la nariz y la boca. La mayoria de las caras anime tienen la nariz y la boca juntas, asi que no hagas las guias muy lejos unas de otras.



Paso 2:

Lo siguiente, boceta los ojos, nariz y boca usando las guias que dibujaste en el paso anterior. Los ojos deberian tener entre si un espacio equivalente a la anchura de un ojo. Haz la nariz mas pequeña y redondeada, e intenta dibujar la boca de manera que parezca que tenga labios y no una simple linea recta. ^_^

Paso 3:

Borra algunas de las guias y dibuja la forma basica del pelo y la ropa. Recuerda hacer que el pelo parezca espeso y redondeado. Las mechas deberian curvarse hacia dentro y hacia su cara; Ten cuidado con no hacerlas muy finas, puntiagudas o debiles.
Añade mas detalle a los ojos, incluyendo las cejas y los iris.

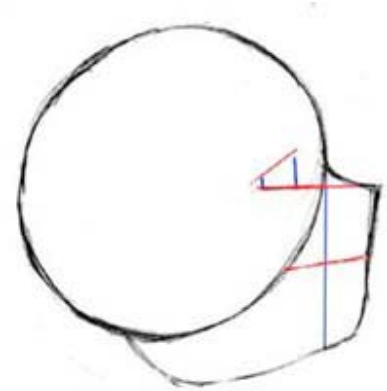
Paso 4:

Ahora borra las guias y añade los detalles finales, tales como las luces en los ojos, y los detalles extra en la ropa. También querras añadir detalles adicionales al pelo, para que se parezca mas a pelo y no solo a trozos grandes colgando por los lados de la cabeza. ^_^

Paso 5:

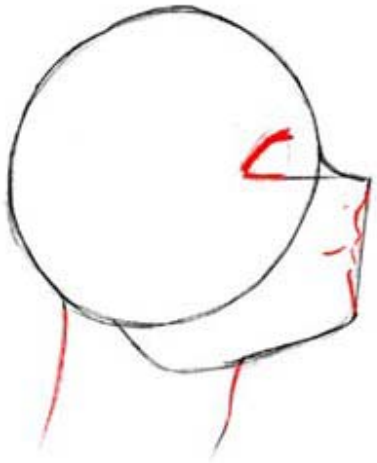
Colorea y sombrea el dibujo hasta que lo veas bien.
Observa que, a diferencia de otros personajes, el sobreado en este dibujo es realmente bastante sutil, especialmente la cara y el pelo. En lugar de hacer rayas grandes para los brillos y las sombras se han mantenido a un tamaño minimo.
De todas formas, el dibujo sigue pareciendo bien sombreado debido a la colocacion de las sombras. La mayor parte de los personajes de Xenogears se sombrean así. ^_^

VISTA LATERAL



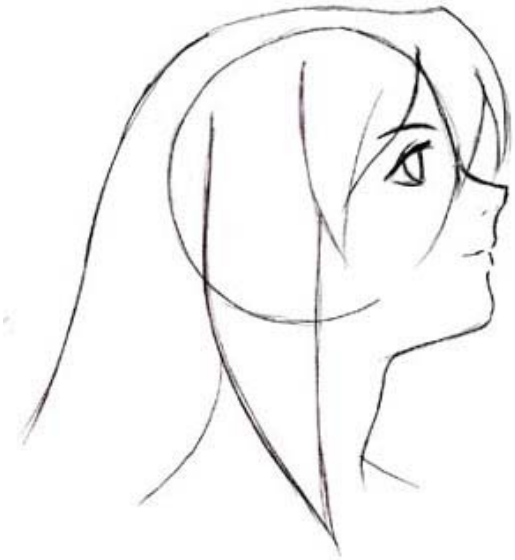
Paso 1:

Ahora vamos a pasar a un angulo mas dificil, el perfil. Comienza dibujando un circulo grande para la mitad superior de la cara.
a mitad inferior es un poco mas mañosa. Esta debe de ser mas grande que la mitad del tamaño del circulo principal, y no debe debe de sobresalir mucho del resto de la cara. Dibuja las guias verticales tal como se muestra para ayudarte a situar los ojos y conseguir las proporciones adecuadas para la parte frontal de la cara. Dibuja las lineas horizontales para ayudarte a situar sus ojos y la boca.



Paso 2:

Este es uno de los pasos mas dificiles, asi que se cuidadoso. Dibuja la narizz y la boca, asgurandote de que estén donde las guias. El labio inferior esta ligeramente mas cerca de la cara, y la barbilla se curva y sobresale ligeramente.
A diferencia de algunas narices Anime, esta nariz se debe dibujar menos puntiaguda y mas redondeada. Toda la cara es realmente bastante plana, y no muy angular. Te llevará algo de practica hacer las curvas y los angulos correctamente.
Dibuja la linea del cuello y del ojo tambien. Observa como el ojo es plano en su inferior, luego se curva hacia arriba.



Paso 3:

Lo siguiente es borrar algunas de las guias principales y dibujar la forma principal del pelo. De nuevo, asegurate de que el pelo es grueso, lleno, y se curva interiormente hacia la cara. Añade detalles a los ojos, incluyendo el iris, parpado, y la ceja. Añade algo de detalle para los hombros; Observa como son suavemente inclinados. No los hagas muy rigidos y planos.

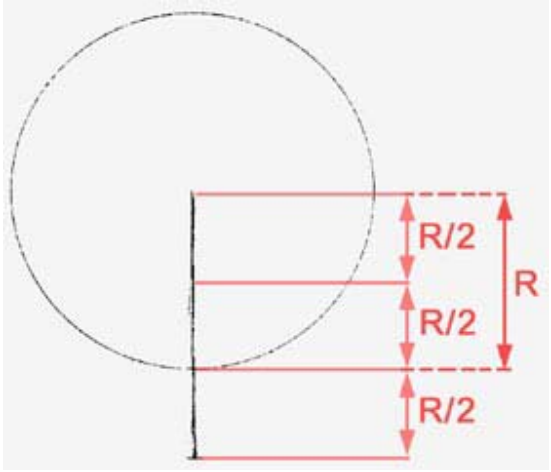
Paso 4:

Añade los detalles finales, tales como los reflejos de luz en los ojos, y los detalles del pelo.
Borra todas la lineas innecesarias y pasa a limpio el boceto.

Paso 5:

Colorea y sombrea el dibujo como quieras. De nuevo, en los personajes Xenogears la colocacion de las sobras es mas importante que la cantidad de diferentes sombras, asi que ten cuidado cuando sombrees.
No pasa nada si añades sombras adicionales, tan solo que sepas que en este caso el dibujo puede tener una buena presentacion sin ellas.

LUNA (LUNAR SILVER STAR)

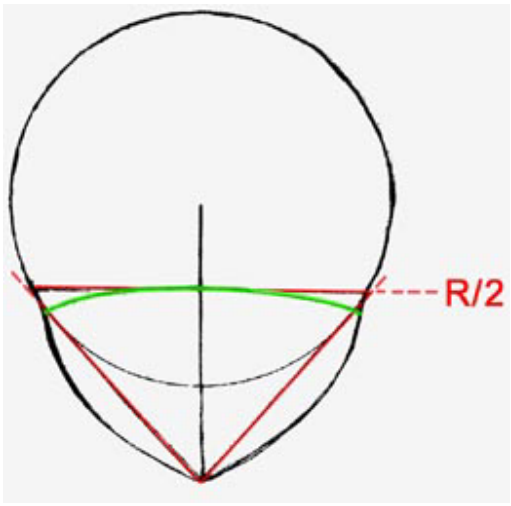


Paso 1:

Primero de todo aclarar que las medidas y proporciones que indico son orientativas, esto quiere decir que estas no deben ser exactamente las que digo, tan solo sirven para tener una buena referencia y recordar las proporciones en cierta medida.

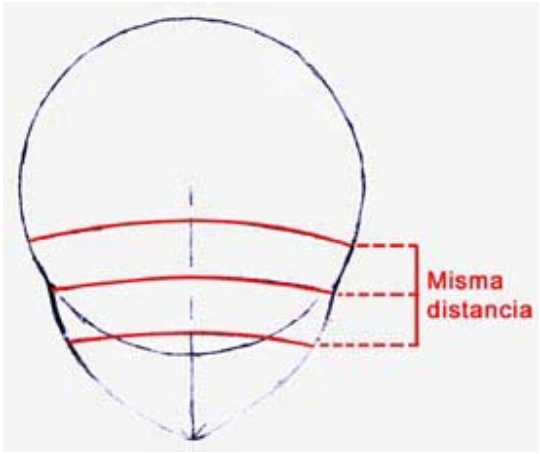
Comenzaremos dibujando una circunferencia, lo normal es que la hagamos a mano alzada aunque yo la hice usando un compás si la haceis a mano intentad que os quede mas bien chafada en lugar de apepinada.
Desde el centro del circulo trazais una linea verticalmente hacia abajo, sobrepasando el circulo una distancia de medio radio, como podeis ver indicado en **rojo** (R/2 = medio radio).
El extremo de esta linea será la barbilla de Luna. haz en el extremo una linea horizontal pequeñita ya que su barbilla es muy fina, pero no demasiado ya que no acaba en punta.

Paso 2:



Ahora dibujaremos la parte inferior de la cabeza, puedes trazar dos lineas tangentes desde la barbilla hacia la circunferencia que has dibujado en el paso 1 para servirte como guia (indicadas en **rojo**), observa como la curva es mas redondeada en la parte superior que en la inferior, esto es importante.
Ahora, tras colocar una guia horizontal a mitad del radio de la circunferencia (R/2) vamos a trazar una linea que tenga su centro en el mismo sitio, pero ligeramente arqueada (linea en **verde**). Esta linea será la linea donde reposarán los ojos. Recuerda no hacerla demasiado arqueada.

Lo siguiente, añade los ojos y la boca. Los ojos deberian estar separados entre sí una distancia equivalente a un ojo. Observa que la base de sus ojos no están dibujadas; estas están definidas por sus iris, mas que por las lineas. Rei no suele ser muy emotiva, asi que no hagas sus ojos muy arqueados o exagerados.



Paso 3:

Quita las guias que ya no vayas a utilizar y quedate con la guia arqueada que has hecho en el ultimo paso. Ahora traza dos lineas paralelas a esta, una por encima y otra por debajo, ambas a la misma distancia, la cual es aproximadamente las 3/4 partes de R/2

Paso 4:

Ahora añadele los ojos, la nariz y la boca. Tambien puedes bocetar las cejas para ver como quedan, como he hecho yo.

Los ojos son relativamente grandes como ves, y entre ellos hay una separacion equivalente a la anchura de 1 ojo.
Puedes dibujarte la "caja" donde irá encerrado el ojo para ayudarte (las lineas que puedes apreciar en el dibujo).
El parpado superior comienza siendo grueso en su extremo exterior y va haciendose mas fino acabando casi en punta en su extremo interior.
El parpado inferior, a diferencia es muy fino y solo ocupará el mismo ancho que el iris

El iris no es mas que una elipse truncada por los extremos, que son los parpados superior e inferior.
Aunque yo no lo haya hecho puedes añadir el iris, en el centro del ojo, y de forma tambien ovalada.

La nariz en la vista frontal no es mas que una silueta negra en forma de "S" siguiendo la forma de la nariz. La boca es bastante simple como veis.
Añade tambien el cuello y las orejas.

Paso 5:

El siguiente paso es el de añadir las formas basicas del pelo.
Lo primero es la parte delantera, esta se divide en tres formas basicas o mechones, como puedes ver en el dibujo, una no muy grande en el centro y dos algo mas anchas en los extremos. No hagas estos mechones muy pequeños, deben sobresalir por los extremosde su cabeza, incluso a veces tapar ligeramente parte de sus ojos (no es este el caso).
Ahora añadiremos el gorro, algo por encima de su cabeza, ya que aqui es donde se supone que queda guardado su pelo, por lo que debe abultar, asi que no lo hagas muy pegado a su cuero cabelludo.

Paso 6:

Aqui es donde llegan los detalles. A partir de las formas basicas del pelo que has dibujado anteriormente ves añadiendo los detalles al pelo, mechas mas pequeñas y detalladas siguiendo la forma de las tres mechas grandes.
Recuerda unir las tres mechas en una, no las hagas independientes como en el paso anterior.

Las patillas son algo complicadas de hacer, aunque es solo cuestion de analisis y un poco de practica. Estas son mechones de pelo planos que giran sobre sí. Para que entiendas un poco mejor el comportamiento del pelo de las patillas he dibujado en **rojo** el sentido hacia el cual gira sobre sí mismo el mechón de pelo.

Paso 7:

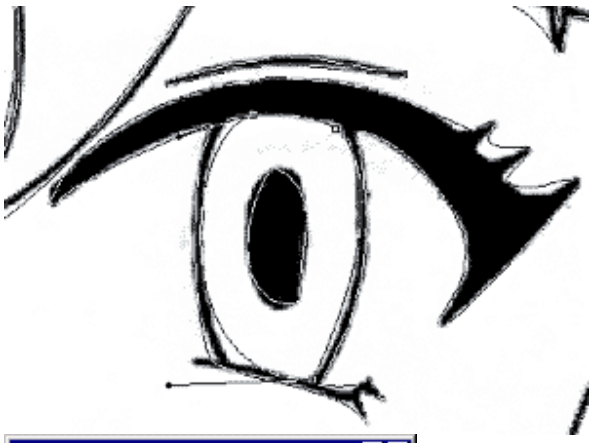
Añade el resto de detalles necesarios, como los del gorro, y dibuja el resto de la ropa.
Las ropas en Lunar suelen ir acompañadas de decorados estampados, normalmente con dibujos de formas triangulares o cuadradas, muchas veces en zigzag.

Paso 8:

Corrige antes los posibles fallos, como en mi caso la manga izquierda no me habia quedado del todo bien en el dibujo anterior, y pasa el dibujo a tinta como quieras por ejemplo a rotring como yo he hecho, o si tienes maña con la plumilla pues a plumilla, así podrás dar el grosor que quieras a cada trazado.

Una vez tengamos a Luna pasada a tinta y limpiamente escaneada

haremos unos retoques en las lineas. Para ello usaremos el Adobe Streamline y en su defecto haremos algo de resultados muy similares, aunque no tan inmediatos, utilizando las herramientas del Photoshop:
En la ventana de Capas, en la solapa Canales pulsamos sobre el boton "Cargar canal como selección" tal como se muestra en la imagen (señalado en rojo).



Invertimos la seleccion : Seleccion>>Invertir (Ctrl-Mays-I) y pasamos a la solapa de Trazado, entonces pulsamos en el boton "Transformar seleccion a Trazado" tal como se muestra en la imagen (señalado en rojo). No es recomendable que hagais esto si la imagen tiene mucho mas de 2000 pixels de anchura o altura, ya que el Photoshop se os puede comer la memoria aun si teneis un equipo medianamente bueno. Una vez tengais cargada la seleccion como trazado vereis todo vuestro dibujo vectorizado, aunque quizá haya trozos que no sigan el camino que vosotros quereis, en ese caso con la herramienta de "Seleccion Directa" (tecla A) podemos ajustarlo.

Listo el trazado creamos una capa nueva a la que llamaremos "Trazado", ocultamos la capa del fondo, y trabajamos sobre esta nueva. Pulsa el boton derecho sobre el trazado con la herramienta "Seleccion Directa" (A) y pon "Rellenar Trazado" (fijate que el color seleccionado sea el negro), al rellenarlo verás tu dibujo limpio, no obstante, si ves alguna linea con un grosor demasiado fino o que no está cerrada pues Deshaz los cambios (Ctrl+z), ajusta el Trazado y repite los pasos anteriores.

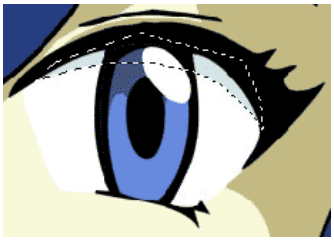
Ahora ya tenemos el dibujo listo para pintar. Primeramente lo pintaremos con colores planos, es decir, sin sombras. El metodo que usaremos será el siguiente:
Crea una nueva capa , y llamala Piel, aqui es donde pintaremos el color de la piel. Pulsa sobre la capa del trazado (es decir , la que has nombrado "Trazado") y con la varita magica selecciona las zonas "vacias" de su cara. Aqui es importante que hayas hecho el dibujo de manera que no queden lineas abiertas, si las hubiese cierralas a mano con el pincel o con la herramienta de linea.
Una vez seleccionadas las zonas blancas de piel a rellenar vamos a Seleccion>>Modificar>>Expandir y en el menu que aparezca le indicamos **1** pixeles. Esto sirve para que no quede espacio en blanco entre el color de relleno y nuestro dibujo trazado.
El color de piel a elegir irá en funcion de la iluminacion ambiental, y si es un ambiente iluminado y al aire libre usa preferiblemente colores calidos. Tambien puedes optar por Adquirir colores de otros dibujos que ya existan sobre este personaje.
Ya tenemos elegido el color de piel, ahora nos situamos en la capa que hemos llamado "Piel" y vamos a Edicion>>Rellenar. Asegurate de que este activado el color frontal, opacidad 100% y modo Normal. Pulsa Aceptar. Ya tenemos coloreada la piel.
Este paso lo repetiremos con el Pelo, creando una nueva capa que llamaremos pelo, otra capa para los diferentes colores de la ropa, etc...(las capas siempre por debajo del la capa del Trazado) Si son detalles muy pequeños y no-adyacentes puedes ponerlos en la misma capa por cuestion de comodidad.

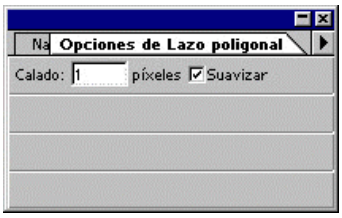
El siguiente paso es sombrear por separado cada una de las capas. Comenzaremos con la capa de Piel (por ejemplo). La forma de sombrear será rellenando una seleccion que hayamos hecho usando la herramienta Lazo Poligonal o si prefieres conseguir trazos con curvas mas perfectas (aunque mas costoso) como he hecho yo usando la herramienta Pluma. Puedes verlo en la imagen de la izquierda.

Para ello deberás tener marcado el cuadro "Preservar Transparencia" tal como puedes ver en la captura de la izquierda, así cuando rellenes no has de preocuparte si te sales ya que solo pintarás las zonas que estaban previamente pintadas (esa es una de las razones por las que trabajamos por capas separadas).

Repite esto con todas las zonas que necesites sombrear, y una vez acabada la piel haz lo mismo con el Pelo, con la Ropa, el pañuelo , etc. Y recuerda que debes situarte siempre sobre la capa en la que trabajes, si vas a sombrear el Pelo debes colocarte en la capa "Pelo".

Para el ojo, sombrea solamente la mitad superior , haciendo tambien mas oscuro la zona mas proxima a la pupila, y al borde del ojo.
Añade el reflejo de la luz en la direccion del origen de la luz, y también la sombra superior del ojo

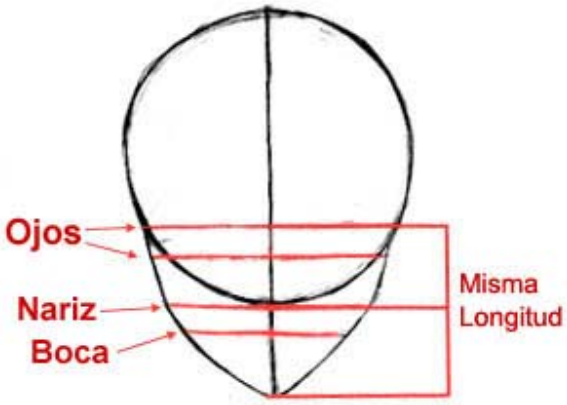




Este paso es para mí el mas costoso, ya que se no se me da muy bien : los brillos del pelo. Usaremos la herramienta Lazo Poligonal, y marcaremos como Calado **1** pixel para suavizarlo un poco, aunque esto ya es a vuestra eleccion. Lo que buscamos es hacer trazos siguiendo la forma y direccion del pelo. Si teneis una tarjeta Wacom supongo que no tendreis problemas para hacer esto, pero si teneis que usar el raton lo mas probable es que os resulte algo incomodo y tedioso.

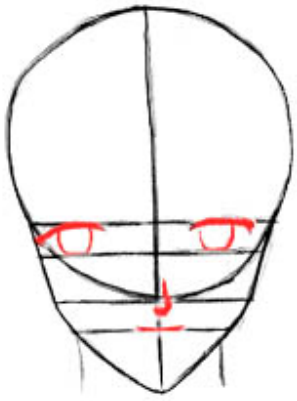
Muy bien! ya tenemos el dibujo, ahora le daremos el toque *"made in Lunar*". Buscamos una imagen de la tierra (por ejemplo de la web de la NASA como hice yo), y ajustamos el brillo y el contraste , o incluso los equilibrios de color (según veais) para acoplarla al dibujo, en una capa subyacente a esta.
Ya está ! No ha sido tan dificil, verdad?

REI AYANAMI (EVANGELION)



Paso 1:

Para dibujar a Rei Ayanami, comienza dibujando un circulo grande para la mitad superior de la cara, y añadele la mitad inferior. Observa que la distancia desde la guia superior del ojo al inferior del circulo es practicamente la misma que del inferior del circulo a la barbilla; esto deberia ayudarte un poco con las proporciones. Dibuja las guias tal y como se muestra. Los ojos no son muy grandes, asi que mantén las lineas de los ojos juntas entre sí. Las guias para la nariz y la boca deberian estar separadas la misma distancia que las guias de los ojos. Asegurate de dibujar las guias suavemente, sin aprentar, ya que mas adelante tendrás que borrarlas.



Paso 2:

Lo siguiente, añade los ojos y la boca. Los ojos deberian estar separados entre sí una distancia equivalente a un ojo. Observa que la base de sus ojos no están dibujadas; estas están definidas por sus iris, mas que por las lineas. Rei no suele ser muy emotiva, asi que no hagas sus ojos muy arqueados o exagerados.

Paso 3:

Lo siguiente es borrar las guias y dibujar el contorno basico del pelo. El pelo de Rei es muy detallado, asi que por ahora preocupate solo de conseguir que la forma del pelo tenga un aspecto adecuado. Observa como el pelo se separa en cuatro secciones principales: la parte principal que cae entre los dos ojos, las otras dos partes a izquierda y derecha y la parte trasera con forma redondeada. Dibujale los detalles de los ojos, incluyendo los reflejos de luz y las pupilas. Aunque la base de sus ojos no están dibujadas, puedes intuir donde se encuentran estas gracias a los iris. Dibuja tambien sus hombros. Rei tiene bien definidos los hombros (lo cual es mas aparente en el siguiente dibujo), asi que no te limites a dibujar una line inclinada hacia abajo como harías normalmente; Deberias ver los musculos del cuello, la espalda y de los hombros, aunque estos no se deben dibujar tan detalladamente y bien desarrollados como los de los personajes de Dragonball Z, que expliqué anteriormente. Tan solo asegurate de que puedes ver un poco de definicion en los musculos.

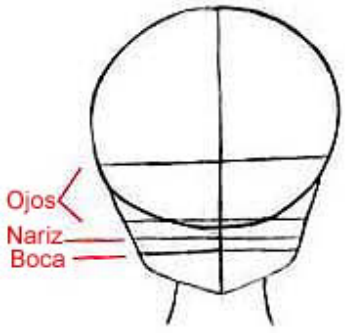
Paso 4:

Ahora viene la parte divertida: añadir todos los detalles. ^_~ El detalle en el pelo puede parecer costoso al principio, pero recuerda las formas basicas que dibujaste antes, y añadeleselos a estas. Añade gran cantidad de trazas al pelo, haciendolas tan finas y delicadas como puedas. Asegurate de hacer algunas mechas que cubran sus mejillas. Dibuja su traje, asegurandote de mantener una forma suavizada, ya que es un traje ajustado. De nuevo, asegurate de mostrar un poco la definicion del musculo de los hombros. Intenta hacer las cosas ovaladas en los hombros (no se exactamente como se llaman) e intenta que parezca que sobresalen un poco. Dibuja tambien las cosas de la cabeza.

Paso 5:

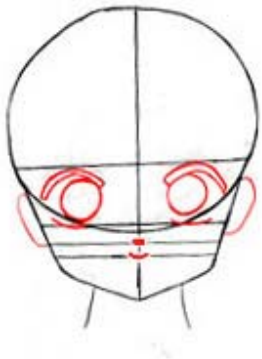
Colorea o sombrea tu dibujo como quieras. Asegurate de usar un azul claro para sombrear su traje, no un gris. Su piel debe

SHAMPOO (RANMA ½)



Paso 1:

Comienza dibujando un circulo grande para la parte superior de la cara. Dibuja en él la parte inferior de la cara, y dividela en guias tal como se muestra. Asegurate de que las guias para la nariz y la boca se dibujan juntas.



Paso 2:

Ahora dibuja los ojos, nariz, boca y orejas (dibujadas en reojo), asegurandote de que sus rasfos esten alineados con las guias que dibujaste en el paso 1. En esta vista, los ojos de Shampoo son muy grandes y redondos (los iris son circulos perfectos), y la nariz y su boca son muy pequeñas. Observa que la nariz es mas una simple marca pequeña en forma de ovalo en lugar de la tipica nariz anime en forma de cuña.

Paso 3:

Borra todas las guias. Añade los reflejos de luz a los ojos, y rellena sus cejas. añade algo de sombra debajo de su boca, y dibujale los hombros.
Los hombros son relativamente delgados; no deberian ir mucho mas alla pasada su cabeza.

Paso 4:

Comienza a dibujarle el pelo, haciendolo espeso y redondeado. Intenta no hacerlo muy grande; Observa que cerca queda de la cima de su cabeza.

Paso 5:

Dibuja el resto del pelo, y continua manteniendolo suave y redondeado. Observa como todo el pelo que cuelga alrededor de su hombros es mas grueso al llegar al final; Asegurate de no dibujarlo simplemente recto. Boceta su ropa. Vuelve y retoca todas las lineas, asegurandote de que todo esta correctamente proporcionado y que las lineas son suaves y relativamente limpias. Si es necesario, traza el dibujo en un trozo de papel de manera que tengas un boceto limpio para hacer el dibujo final.

Paso 6:

Aqui esta el resultado final, que he coloreado en Photoshop. Como siempre, puedes usar el medio que te guste; Yo he elegido el Photoshop porque puedes hacer un dibujo limpiamente en poco tiempo.
Por favor toma nota del sombreado del pelo de Shampoo; en lugar de usar solo lineas o zigzags para los brillos del pelo, se usan varias series de ovalos planos, los cuales dan a su pelo mas apariencia de espesor y redondez.

PREPARANDO EL BOCETO

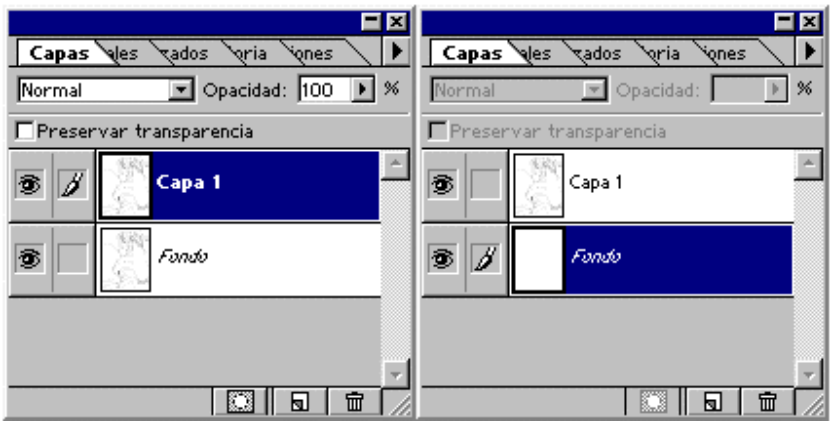
Yo solía trazar mis dibujos, pero me he dado cuenta de que lleva demasiado tiempo, y de que es mas facil usar un boceto en tinta. ^_^ Una vez hayas decidido que dibujo quieras colorear, retraza la imagen en un papel limpio cuidadosamente pasado a tinta. Normalmente ayuda usar un papel grande y estilografos finos, asi conseguirás una linea mas fina. Si te equivocas pasando a tinta, puedes limpiarlo con un corrector o arreglarlo en Photoshop.
Borra cualquier linea extra de lapiz y deja el dibujo lo mas limpio posible. Escanea el dibujo y cargalo en Photoshop. Asegurate de que el dibujo está en modo RGB antes de continuar. Para hacer el dibujo en modo RGB, ves al menu Imagen>>Modo>>RGB Color.

A mucha gente le gusta mantener el dibujo en el fondo de la imagen, y despues colorear encima usando capas puestas en modo "Multiplicar". El mayor fallo al colorear de este modo es que no hay forma de colorear las lineas del contorno. Añadir color a las lineas puede darle al dibujo un toque bonito.
Para hacer esto, tienes que hacer el contorno transparente, lo cual te permitirá colorear por debajo de él (exactamente como si pusieras el dibujo en un papel transparente).

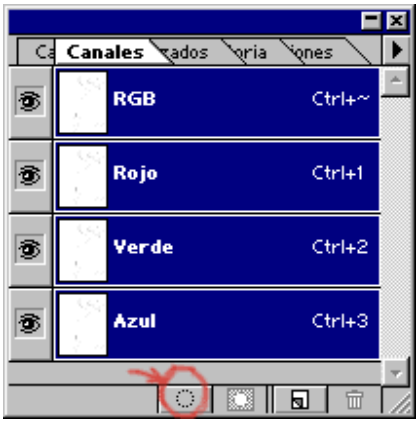
Antes de que hagas nada, ajusta el brillo y el contraste de tu imagen hasta que las areas blancas sean completamente blancas y las lineas negras sean puramente negras, pero sin llegar a pixelarse. Si no tienes cuidado con el ajuste del contraste

acabarás dentando el dibujo, como en la ilustracion de más a la izquierda. **No** buscamos un dibujo dentado y feo; queremos que sea tan suave y nitido como sea posible, asi que ten cuidado.

Tambien querrás arreglar zonas incompletas, tales como el ojo en este dibujo, y limpiar las lineas un poco, aunque yo no soy bastante paciente como para hacer esto muy a menudo.
De todas formas, una vez hayas reducido la imagen, las imperfecciones del dibujo no serán tan visibles.



Ahora, con el fin de hacer tu dibujo (ya limpio) transparente, primero de todo selecciona el lienzo completamente. Copia todo el dibujo y pegalo en una capa tal como se muestra a la izquierda (NDT* : tambien puedes duplicar el fondo en lugar de copiar la capa y llamar a esta"Capa 1" como en el ejemplo).
Ahora tendrás dos copias de la imagen: la capa de Fondo, y la Capa 1. Borra la capa de fondo, y crea un nuevo fondo puramente blanco, yendo al menu Capa>>Neva>>Fondo

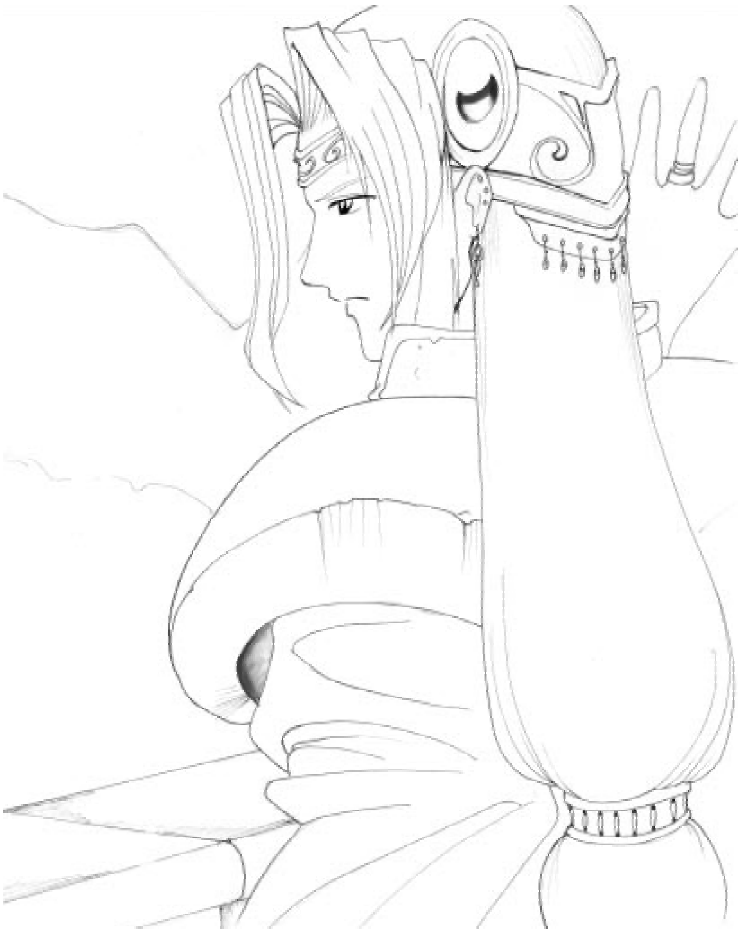


Ve al menu Canales de la ventana flotante de Capas. Pulsa el boton "Cargar canal como seleccion", que es el mas a la izquierda abajo, con la imagen de un circulo punteado. Lo que esto hace es seleccionar todas las areas blancas del contorno, sin que tengas que usar la Varita Magica. Evita usar la varita magica todo lo que puedas! Puede hacer selecciones realmente malas.

De todas formas, despues de pulsar el boton "Cargar canal como Seleccion", todas las areas blancas se deberian seleccionar mediante lineas discontinuas.

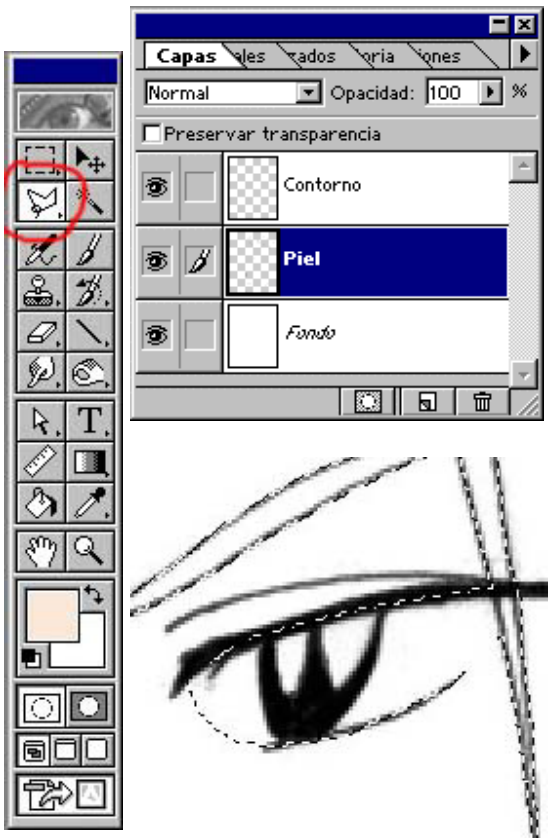
Asegurate de que la Capa 1 está seleccionada, y no la Capa de Fondo, y entonces pulsa Borrar (tecla Supr). Esto borrará todas las areas blancas del dibujo, dejando solo las lineas negras. Deselecciona la imagen de manera que las lineas discontinuas de la seleccion desaparezcan, dejando solo el dibujo. Te darás cuenta de que el dibujo está un poco desvanecido. No te preocupes, esto es muy facil de corregir. :)

Pon la capa uno a "Preservar Transparencia" marcando la "checkbox" en el menu de capas, como se muestra justo arriba. Esto te permite pintar por encima de las lineas existentes sin que sean pintadas y echarlas a perder. Es una caracteristica muy util. :) Selecciona un pincel grande y pinta sobre todo el dibujo con color puramente negro. Las lineas del dibujo deberían volver a su oscuro anterior.



Ahora ya tienes el dibujo con un contorno limpio y transparente listo para ser coloreado. :)

AÑADIENDO COLORES Y SOMBRAS : PARTE 1



Crea una nueva capa entre la capa de fondo y la capa del dibujo a linea. Esta capa será para la piel (bueno, puedes colorear lo que quieras primero, pero yo normalmente cominezo con la piel o con el pelo). La mayoria de la gente usa la varita magica para seleccionar el area a pintar, pero me he dado cuenta de que la varita magica es insuficiente y no muy precisa. Ademas, acabas teniendo varias areas blancas alrededor de las lineas que necesitan ser rellenadas.

En lugar de eso, usa la herramienta de Lazo Poligonal para seleccionar las areas que quieres colorear. Esto conlleva un poco mas de tiempo, pero a la larga funciona mejor. No debes de preocuparte sobre los huecos del dibujo o esas molestas zonas blancas alrededor de las lineas. Lo que queremos hacer es trazar el contorno de la region que queremos colorear . Esto puede resultar dificil en regiones complejas y extensas, ya que no puedes parar hasta que no acabas y cierras la seleccion. Si esto llega a ser un problema, entonces la herramienta Pluma nos será igual de util para esta tarea.
En ocasiones seleccionar regiones complicadas como pelo detallado puede ser un suplicio, pero creeme, ten paciencia y veras que vale la pena tomarse su tiempo en lugar de usar la herramienta Varita Magica. :)

Una vez tengas toda la piel(o cualquier otra parte en la que estés trabajando) seleccionada, elige un color y usa el cubo de pintura para rellenarlo. Si tienes problemas eligiendo los colores, date una vuelta por internet y busca dibujos de personajes con tonos de piel bonitos, y aplicalos. Si el color es muy palido porque lo cogiste de un mal escaneado, tan solo ajustalo hasta que quede como quieres.Ademas, antes de que añadas el color, considera que tipo de luz habrá en el dibujo.
Estará a la luz del dia, o de noche? Que tipo de humor quieres que tenga tu dibujo? Los colores que elijas afectarán al sentimiento global del dibujo, asi que ten esto en cuenta antes de comenzar a añadirle color.

Selecciona las otras regiones del dibujo y rellenalas de color. **Asegurate** de poner cada color en una capa diferente, o por lo menos asegurate de que no tienes dos colores diferentes juntos en la misma caapa. Esto nos lo pondrá mas facil a la hora de sombrear. Hablando de esto... no empieces a sombrear hasta que tengas rellenas de color todas las areas principales Una vez hecho puedes asegurarte de que los colores coinciden bien.
Yo queria que este dibujo tuviese una luz suave, asi que elegí colores claros y palidos.
Recuerda que tu seleccion de color puede afectar la apariencia y el sentimiento del dibujo, asi que tomate algo de tiempo cuando rellenes todos los colores. Yo normalmente gasto algo de tiempo ajustando y reajustando los colores de la piel, el pelo y las ropas, hasta que estoy a gusto con la combinacion.

Ahora que todos los colores principales estan rellenados, podemos comenzar a sombrear. Yo usualmente comienzo con la piel y el pelo, solo porque creo que son mas divertidos. :)
Asegurate de que marcas la Checkbox "preservar transparencia" arriba de la ventana de Capas!! Esto es muy importante; te permite pintar sobre el area que ya pintaste sin salirte de las lineas. Esto hará el sombreado **mucho mas** sencillo. Selecciona una version mas oscura del color del color base de la capa con la que estas trabando. Si tienes problemas a la hora de seleccionar un buen color, busca otros dibujos como referencia. Yo casi siempre uso algun otro personaje anime para ayudarme a sombrear, especialmente colores con luces complicadas. Uso una tableta grafica al sombrear, pero mucha gente tiene que usar un raton en su lugar. Para conseguir esa suavidad con un raton, puedes usar la herramienta Pluma para definir las sombras, colorearlas a mano (lo cual prefiero, aunque a veces es mas engorroso y cuesta mas tiempo...), o puedes usar el Lazo Poligonal para seleccionar las zonas que quieres sombrear. Hay variedad de formas a la hora de añadir sombras; el metodo que elijas depende de ti. Tan solo recuerda experimentar y tener paciencia, porque puede llevar su tiempo conseguir sombras suaves y con la forma deseada

Suele ser buena idea añadir varias capas de sombra por color base, *especialmente* en areas como la piel y el pelo.
Para añadir otra capa de sombras, ajusté los colores de la piel un poco para hacerlos menos apagados. Para ello, usa la herramienta Cuentagotas para seleccionar el color que quieres cambiar, entonces ves a Imagen>>Ajustar>>Reemplazar Color. Entonces puedes cambiar el color al cualquier otro sin estropear las sombras que acabas de añadir. ^_^

Una vez hayas acabado de sombrear la cara, cambia a otra zona. Lo siguiente que elegí hacer fue el pelo, por lo que mencioné antes, me gusta colorear el pelo. :-)
El pelo se ha coloreado del mismo modo que la cara; Cogí un color mas oscuro que el color base, y rellené las sombras. Asegurate de que mantienes un patrón de luz consistente. Por ejemplo, si la luz viene desde la izquierda de la cara, asegurate de que parece que viene desde la izquierda en el resto del dibujo.
Pon especial atencion a las areas donde caen las sombras, y asegurate de sombrearlas adecuadamente. De nuevo, nunca viene mal usar un dibujo como referencia.

Si quieres, añade una segunda capa de sombras al pelo para darle mas profundidad. Si quieres tambien puedes añadir brillos.
Yo no los he añadido a este dibujo en particular, porque no creí que el pelo los necesitase, pero si fueras a añadir brillos, te recomiendos ponerlos en una Capa aparte, encima del pelo.
Hacer que las areas claras de los brillos se superpongan a las sombras mas oscuras es una magnifica manera de hacer que el pelo (o lo que sea) parezca realmente brillante, y es mas facil hacer que se superpongan si están en Capas separadas. :)

AÑADIENDO COLORES Y SOMBRAS : PARTE 2

Despues de sombrear el pelo y la cara, he pasado al tocado (la prenda de la cabeza) .
Quería explicar como colorear orbes, y darles una bonita apariencia de brillo.^_^
Dar brillo a los orbes puede parecer complicado, pero son realmente muy simples de sombrear. Comienza creando un area oscura en el centro del orbe. Yo la dibujé cuando pasé a tinta el dibujo, lo cual probablemente no es la mejor idea, de manera que tuve que usarla herramienta Desenfocar para suavizarlo un poco antes de continuar. ^_^

Usa un color mas oscuro que el color base para extender las sombras en el centro del orbe, asi como a lo largo del borde inferior del orbe. Haz tantos detalles como quieras.

Ahora, simplemente añade unos cuantos destellos redondos en el area por donde viene la luz. Para dar al orbe un brillo añadido, puse unas cuantas sombras más alrededor del destello mas grande, y pinté la parte superior de los destellos muy suavemente con el Aerografo en color blanco. Lo ves? no es tan dificil. Para conseguir el efecto de brillo, tan solo añade varias capas de sombras y destellos de luz superpuestos. :)

Comienza añadiendo sombras a las otras areas mas detalladas de tu dibujo, y asegurate de mantener el origen de la luz consistente. Recuerda usar varias capas de brillos y sombras para hacer que el dibujo parezca mas tridimensional y voluminoso. Recomiendo usar al menos dos o tres colores diferentes por capa.

Colorea el resto de los detalles. Recuerda que cuantas mas capas uses, mas tridimensional parecerá. De todas formas, debes de asegurarte de que las colocas en el lugar adecuado, o no importará cuantas sombras tengas.

Recuerda que el principio del tutorial dije que añadir color a las lineas del dibujo puede darle un buen toque? Bien, ahora puedes probarlo y verlo por tí mismo. :) Ve a la capa del Dibujo, asegurate de que **preservar transparencia** esté marcado, coge una version mas oscura del color que vas a pintar, y pinta las lineas. Para el pelo he usado un azul mas oscuro; para la piel he usado un marron oscuro. Lo que esto hace es hacer las lineas menos prominentes, pero aun dan a los bordes la definicion apropiada. Compara este dibujo con el de justo arriba. ¿Ves la diferencia? Es insignificante, pero creeme, puede hacer que tu dibujo quede mucho mejor, especialmente si estas trabajando con lineas gruesas.

FONDOS Y RETOQUES FINALES

Una vez coloreado todo el personaje, podrías querer añadir un fondo. Hasta un fondo descuidado puede darle vida a tu dibujo. ;) Yo boceté rapidamente un fondo, el cual consiste en una ciudad y algunas montañas, y puse el boceto en una Capa por debajo del dibujo principal. Entonces hice el boceto transparente, usando el mismo metodo descrito en la parte 1. Sin embargo, es probablemente mas inteligente incluir el fondo con el primer boceto; Yo no lo pensé hasta despues de haber escaneado la version en tinta de este dibujo.^_^; De todas formas , asegurate de que la Capa del dibujo del fondo es transparente.

Lo siguiente es pintar el fondo con los colores base usando la herramienta Lazo Poligonal. De acuerdo, se que el fondo que he dibujado no es lo mas excitante del mundo, pero es mi primer intento añadiendo un fondo a mano, asi que sufre comingo. ^_^

Una vez establecidos los colores principales, añade sombras al fondo, para que no parezca muy plano. Esta parte lleva un poco de tiempo... Normalmente es de gran ayuda tener dibujos de referencia, porque no se tu, pero yo personalmente encuentro un reto colorear paisajes. ^_^ Por supuesto, esto es probablemente porque no tengo aun suficiente práctica... ^_ ~

Una vez coloreado el fondo, añadí unas cuantos efectos de luz para hacerlo un poco mas bonito. Añadí un destello (conocido como *Lens Flare*) justo sobre las montañas (esta es una de las veces en las que un destello seria apropiado; generalmente solo se ven cuando una luz está brillando directamente a la camara), y añadí algunas lineas de luz. Para hacer las lineas de luz, creé otra Capa entre la de fondo y el personaje, usé la herramienta Lazo Poligonal para hacer grandes formas triangulares , las rellené con blanco puro, las emborroné con "desenfoque gaussiano", puse la Capa a "Luz Suave" en lugar de Normal, y ajusté la opacidad de la capa al 70%.

Ya casi hemos acabado. :) Si quieres, crea una capa por encima todas las otras. En esta capa pondremos brillos adicionales y toques finales. Coge el Aerógrafo a baja presion (20-40%), y añade cuidadosamente luz a las zonas con brillos, tales como las zonas mas claras del metal del tocado de su cabeza, como se muestra en el dibujo. Esto les da un brillo adicional. :)

Wow, ya casi está! :) Ahora, lo que tienes que hacer es comprimir el archivo. Si tienes memoria de sobra, quizá quieras mantener la version sin comprimir del dibujo para un uso en el futuro (quiza quieras hacer fondos de escritorio o impresiones).

Si piensas poner tu dibujo en internet, necesitarás comprimirlo y guardarlo en formato JPEG o GIF. No hay nada mas irritante que tener que esperar media hora para recibir un archivo de 2 megas que alguien envió, porque él o ella no sabia como comprimirlo previamente.

Para disminuir el tamaño ves al menu Capa, en la barra superior y pon *Acoplar Imagen.* Esto juntará todas las capas en una. No podrás guardar la imagen en formato JPEG a menos que acoples la imagen (NDT*: tambien puedes guardar la imagen poniendo Guardar una copia... sin tener que acoplar la imagen).

En este punto tambien necesitarás ajustar el tamaño de la imagen. Intenta no hacer el dibujo mayor de 800 pixels en ninguna direccion; es mejor tener el dibujo encajado en la pantalla.

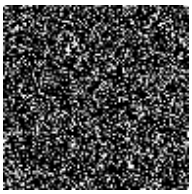
Despues, ve a "Guardar como", y selecciona el formato JPEG del menu de seleccion. Cuando lo hayas puesto, elige la tasa de compresión para guardarlo. Recomiendo una tasa de compresión del 6 o el 7, ya que recorta bastante el tamaño del archivo sin sacrificar mucho su calidad. Creeme, es realmente dificil decir la diferencia entre el nivel 10 de compresión y el nivel 6. ^_^

EFECTO DE LLUVIA

Puse esto como una respuesta en un foro en MegaTokyo... se me ocurrió que era lo bastante válido como para ponerlo aquí como un tutorial de efecto.

Paso 1: Elegir una imágen fuente

Asegúrate de tener algo sbore lo que llover... no es realmente un paso 1, pero sirve como primer paso.



Paso 2: Hacer algo de ruido

Crea una nueva capa sobre el fondo y llénala de negro.
Usa el filtro Ruido --> Añadir ruido.
Escoge Gaussiano, monocromo y una cantidad alrededor de 65, según el tamaño de tu imágen y cuánta lluvia quieras.

Paso 3: Desenfoque de movimiento

Ahora efectúa un Filtro -> Desenfocar -> Desenfoque de movimiento. Usa un ángulo de alrededor de 60º, según el viento, y una distancia de 20-30 pixels. No te preocupes si ahora parece que ha desaparecido el ruido.

Cambia el modo de pintura a "Aclarar" (eso hará transparente el negro).

Ahora entra en el diálogo "Niveles"

(**CTRL+L**) y ajusta la flecha central hacia la zona de color, hasta que veas que la lluvia queda bien.

Paso 4: ¡Tachán!

¡Ya tienes lluvia! ¡Así de fácil!

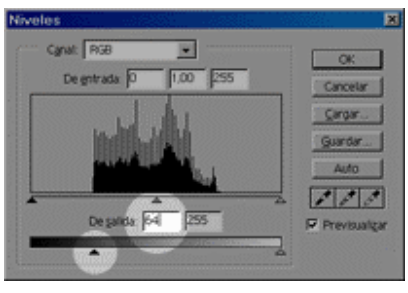
Puedes añadir realismo añadiendo charcos y reflejos en las superficies duras, haciendo pequeñas "v"s blancas donde la lluvia choca contra el suelo... Tambien puedes añadir suaves nubes blancas (**muy** suaves) con el aerógrafo en las superficies en que rebota la lluvia.

EFECTO PARA OBJETOS METALICOS

Esto al principio parece difícil pero no lo es en absoluto. Sigue estos pasos y te enseñaré lo fácil que es hacer que un objeto parezca metálico.

Paso 1: Gris 50%

Sea tu objeto el que sea... empieza con un relleno plano del 50% de gris. Asegúrate de que el objeto tenga una capa para él solo.



Paso 2: Samba de la Selección

1) Usando la herramienta de Selección Rectangular haz una selección a "bandas" horizontales por todo el objeto.
2) Haz un Calado de 5 píxels (**Ctrl+Alt+D**, o **Cmd+Opt+d** en MacOS)

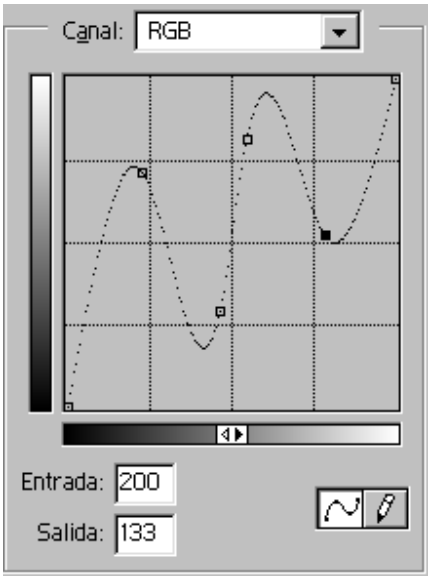
3) Abre el diálogo de Niveles (**Ctrl+L**) y aumenta el nivel de Salida de negro hasta un 64, más o menos. Acepta.
4)Con los cursores, mueve la selección unos 8 píxels hacia abajo e inviértela (**Ctrl+I**)

Tu objeto debería tener ahora un aspecto tal que así. Probablemente puedas conseguir el mismo efecto manteniendo Shift y haciendo bandas horizontales con el aerógrafo. Tú eliges; sólo asegúrate de que el objeto está en escala de gris y con bandas, como ves aquí.

Paso 3: Dale Relieve

Si tienes Photoshop 5 o superior, añade un relieve usando los efectos de capa. Una vez creado el relieve, haz una capa vacía bajo el objeto y mézclalas hacia abajo. (Esto une el efecto y el objeto, para trabajar con ellos)

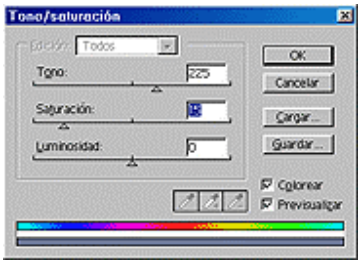
Si estas usando Eyecandy... tan solo aplicale un Bevel y siguenos en el paso 5.



Paso 4: Curvas

He aquí la magia. Con la capa del objeto seleccionada, abre el diálogo de Curvas y haz una curva como la que ves aquí. Simplemente arrastra arriba y abajo los puntos de la diagonal.

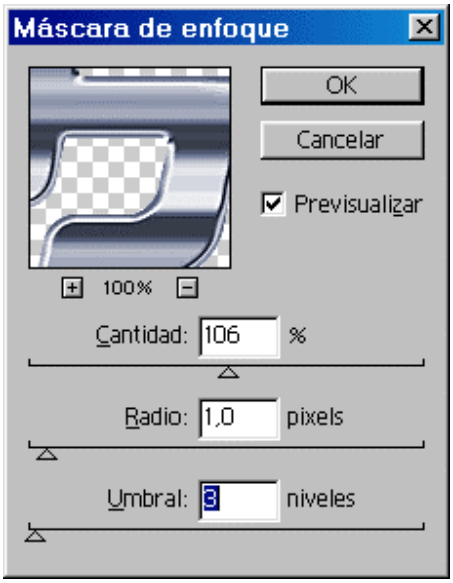
Debería parecerse a esto. Mola, ¿eh? Pero todavía le falta algún detalle. Vamos con él.



Paso 5: Coloréalo

Pulsa **Ctrl+U** para abrir el diálogo de Tono/Saturación. Activa el cuadro "Colorear" de abajo a la derecha y dale el color que quieras. Un tono de 225 y saturación 15 dan un bonito cromado azul.

Pulsa **OK**.



Paso 6: Enfoca

Usa el filtro "Máscara de Enfoque" con opciones parecidas a estas y hará que las partes más oscuras del cromado sobresalgan un poquito, dándole un aire de realismo al efecto.

Paso 7: Para acabar, una sombra

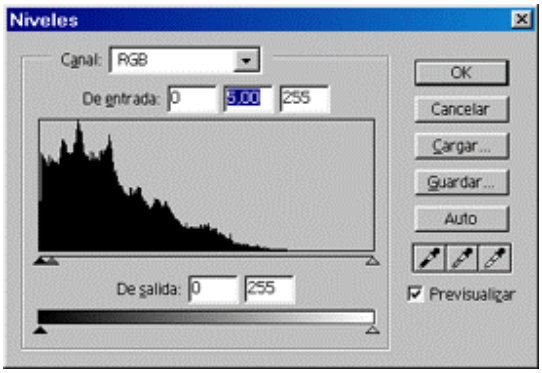
¡Ahí lo tienes! Un efecto de Sombra Paralela... quizá un par de destellos y tienes un objeto cromado muy guay sin haber abierto siquiera una aplicación 3D.

EFECTO RELAMPAGO

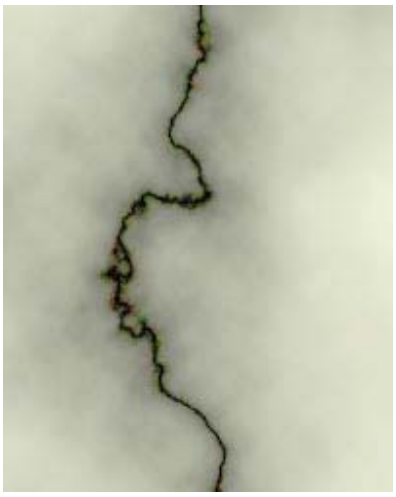
Dibujar relámpagos puede hacerse bastante duro. En cambio, con las herramientas que proporcionan los programas de diseño, se consiguen unos efectos muy resultones con poco esfuerzo.

Paso 1: Crea una base

Para empezar, selecciona una herramienta de degradado; en principio vamos a usar el Degradado Lineal. Escoge un color oscuro (negro o azúl oscuro quedan bien) para el cielo y uno claro con el tono que quieras darle al relámpago, como blanco azulado o amarillento. Con esos colores, traza un degradado en una zona/capa vacía, de forma perpendicular a donde quieras que pase el rayo. (NOTA: El rayo aparecerá en la zona intermedia del degradado)



Paso 2: Tormenta



Utiliza el filtro Interpretar --> Nubes de diferencia en la misma capa, para producir un efecto de nubes. Ahora un poco de magia: usaremos el cuadro de diálogo "Niveles" (Imágen --> Ajustar --> Niveles). Pulsa Ctrl+L o bien Command+L, según uses Windows o MacOS. En los valores de entrada, desplaza la flecha de los grises (la del medio) hacia la izquierda, más o menos hasta un valor de 5, según el contraste; te quedará el negativo de un relámpago. Vigila el resultado en la visualización, y ve ajustando hasta quedar satisfecho con el grosor.

Paso 3: Dale la vuelta

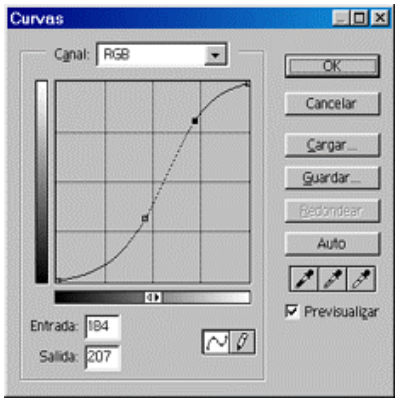
Ahora sólo te falta invertir la imagen (**Ctrl+I** o **Command+I**) y...

Ya tienes un bonito relámpago, de aspecto muy realista. (Bueno, creo que se me está yendo un poco la olla, lo siento.)

LIMPIANDO UN DIBUJO

Escaneando líneas de dibujo:

Para mejorar tu escaneado final asegúrate de que tu dibujo es tan limpio como te sea posible... mugre más, mugre menos. Aquí tengo un dibujo entintado que escaneé en escala de gris a 300ppp (reducido a 72dpi para la carga en web). La imágen es bastante clara pero un poco gris y algo del borron del lápiz aún es visible, debido a lo mal que he borrado.



Ajustar las líneas

El truco para convertir un escaneado gris en una buena línea de fondo es usando el cuadro de diálogo "Curvas"
(Imagen --> Ajustar --> Curvas).
Pulsa **Ctrl+M** o, en MacOS, **Command+M**.
Pincha en la línea diagonal en dos sitios y arrastra hasta darle una forma de "S" como ves aquí.

Llevo la parte inferior hacia abajo para aumentar los negros y tiro de la parte superior hacia arriba para quitar los grises y las líneas dispersas. Activa la previsualización y vigila la imagen mientras lo haces para ajustar la curva

de acuerdo con lo que veas.

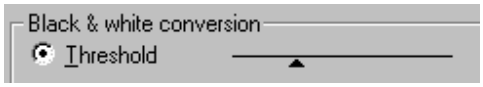
Resultados

¿Ves cómo ya está mucho más limpio? En este punto puedes hacer un canal Alfa de la imágen o simplemente darle una capa propia y cambiar el modo de capa a "Multiplicar", y colorear en otra capa debajo suyo.

El modo Multiplicar hace que el blanco sea transparente. Dirígete a los tutoriales de Modos de Pintura y Capas y Canales para más detalles. Si tienes Adobe StreamLine, puedes seguir al siguiente paso.

StreamLine

Si voy a convertir mi ilustración a formato vectorial en StreamLine (cosa que recomiendo, si tienes el programa), la escaneo a 600dpi.



Limpia la imágen según los pasos anteriores e impórtala a StreamLine. Yo escojo las opciones predeterminadas para Dibujo a Tinta (Inked Drawing) y voy desplazando la permision de umbral (La barra Thresold) hasta que tengo una buena línea. Si es necesario, lleva el dibujo vectorizado a Adobe Illustrator para algunos ajustes finales; luego tráete el archivo EPS a Photoshop para colorearlo.

Dibujando Armas

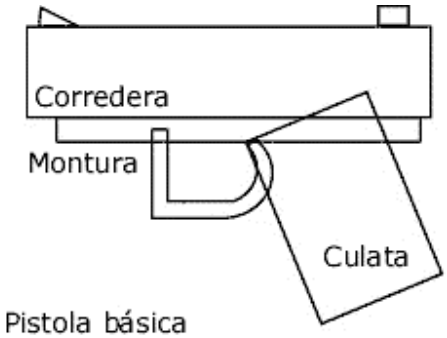
RENUNCIA: Las armas y los jóvenes son un tema polémico hoy en día y me doy cuenta de que muchos de mis lectores son jóvenes adultos. Mi intención es tan sólo mostrarte cómo dibujar pistolas para hacer tebeos. Si eres menor de edad, por favor, pregúntale a tus padres antes de visitar las webs de armas o de continuar con este tutorial. Por favor, ayúdame a mantener a Rosie O'Donnell lejos de mí.

La pistola básica

La mejor manera de dibujar una pistola es ver dibujos de pistolas. Las tienes disponibles en la mayor parte de las webs de marcas de armas:
http://www.glock.com/
http://www.sigarms.com/
http://www.ruger-firearms.com/
http://www.hecklerkoch-usa.com/

Ayuda a evitar las miradas incómodas de cuando compras una revista de armas. Aquí tenemos una Glock 26 o "Baby Glock" 9x19.

http://dreamers.com/vyf



Pistola básica

Formas básicas

Divide la pistola en formas básicas. Si eres un maníaco de los detalles, entonces cuanto más sepas del mecanismo de una pistola mejor. Yo me limito solamente a hacerla. Las partes más destacables de una pistola son la culata (las cachas), la montura y la corredera.

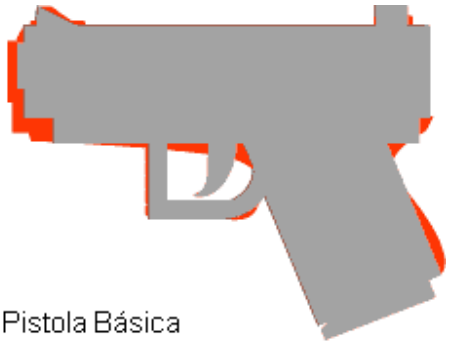
Las tripas

Pistola básica

Mi padre es aficionado a las armas así que se partirá el culo cuando vea esta pobre explicación y perfil... pero es más detalle que el que suela necesitar un dibujante de cómic :-)

La culata debería ser lo bastante ancha y larga para contener el cargador. Tirar de la corredera saca del cargador la primera bala y la introduce en la recámara. Al pulsar el gatillo, el percutor (no se muestra aquí) golpea la parte trasera de la bala haciendo explotar la pólvora, que dispara la bala a través del cañón y empuja la corredera hacia atrás. Esto hace que la siguiente bala entre en la recámara, empujando el casquillo que es expulsado por la parte superior de la pistola.

La estética


Pistola Básica

Ahora que conocemos la forma básica y qué componentes hacen falta para hacer una pistola es el momento para embellecerla un poquito suavizando las líneas. El área gris es la forma básica que ya teníamos... y la silueta roja es más o menos la forma de una Glock 26. Sólo las imágenes de referencia pueden ayudarte aquí... una vez estés habituado a los distintos estilos de pistolas puedes empezar a ser más creativo con las líneas: tan sólo mira las armas Seburo de Shirow.

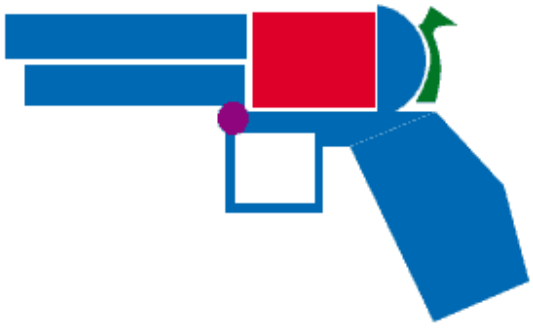
Un poco de detalle

Pistola básica

Fíjate que he añadido un biselado a la corredera y he puesto las ranuras verticales en la parte de atrás del lateral. He contorneado la empuñadura y he hecho un poco más cómoda la guarda del gatillo. De nuevo, el material de referencia ayuda mucho. Haz bocetos de pistolas para pulir lo que no termine de salirte.

¿Quieres ver más?

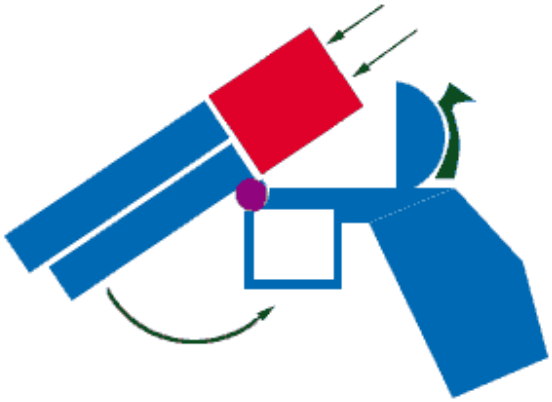
RENUNCIA: Las armas y los jóvenes son un tema polémico hoy en día y me doy cuenta de que muchos de mis lectores son jóvenes adultos. Mi intención es tan sólo mostrarte cómo dibujar pistolas para hacer tebeos. Por favor, ayúdame a mantener a Rosie O'Donnell lejos de mí.



La forma básica

Un revólver tiene unas cuantas partes diferentes a una pistola. La diferencia más importante es un cilindro (en rojo) en vez de un cargador.

El gatillo gira el cilindro para poner la siguiente bala frente al cañón. Apretar el gatillo también libera el martillo (verde), según que sea de doble acción o simple... no te preocupes por ello... que golpea la parte trasera de la bala y la hace salir disparada a través del cañón. Asegúrate de que la parte superior del cañón se alinee bien con la del cilindro, para que la bala pueda salir sin peligro... para ti.



Recargando

Hay varios estilos de revólver. En algunos el cargador se extrae hacia un lado; otros, como este, pivotan hacia delante para recargar más deprisa: puedes sacar entero el cargador vacío e introducir otro ya cargado.

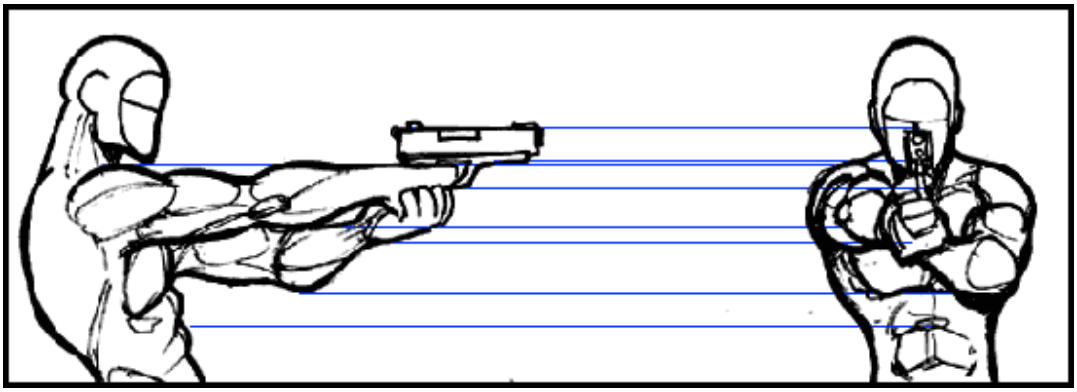
Detallando

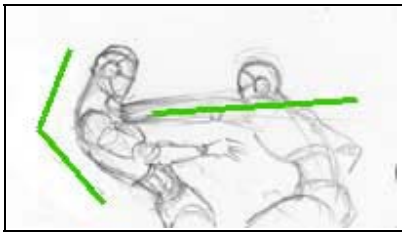
Diviértete con esto. A este le he puesto una mira láser bajo el cañón y una empuñadura ergonómica para que no parezca una vieja pistola de cowboy.

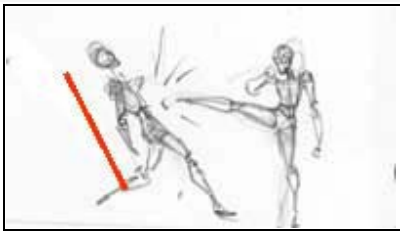
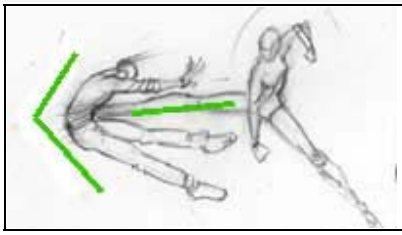
Hay revólveres de "nuevo estilo" ciertamente muy majos. Echa una ojeada a los enlaces a fabricantes de armas en la página anterior.

Técnicas Varias

Un truco para el escorzo:
El escorzo no suele ser facil y es algo con lo que tendrás que sentirte como a medida que adquieras practica con el tiempo...pero aqui tienes un truco. Si estas realmente estancado, intenta dibujar tu personaje de lado y entonces usa una regla para dibujar lineas desde las partes clave de la vista lateral tal como he hecho debajo. Usa estas lineas como guia para dibujar tu personaje frontalmente.



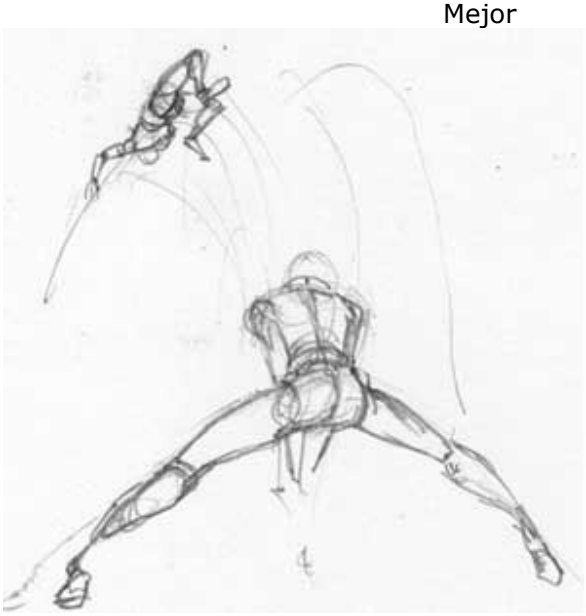
Pegando Puñetazos	
	
PUÑETAZO MALO: No es horrible, tan solo que le falta algo de fuerza. Aunque la forma es buena en ambos personajes hay algo que se necesita hacer para mostrar que este puñetazo posee un golpe fuerte.	**PUÑETAZO BUENO:** Este es MUCHO mejor. La fuerza del puñetazo se muestra en la forma de la flecha. La linea horizontal que viene desde el atacante y las lineas del cuerpo del objetivo se doblan en el punto de impacto. Haciendo primero un "borrón" de lineas ayuda a dar cierto sentido de velocidad y poder al puñetazo.
Pegando Patadas	

	
PATADA MALA: Lo mismo ocurre aqui. Con el objetivo estando recto como una tabla sabemos que esta patada no es nada especial. El atacante parece tan solo levantando el pie hacia el objetivo.	**PATADA BUENA:** Ahora ESO tuvo q doler! De nuevo... la linea horizontal de la fuerza encoge el cuerpo del objetivo en el punto de impacto. Probablemente no se levantará durante un rato. Tambien el cuerpo del atacante forma mas parte de esta patada. Todo el balance cae sobre este, dando la impresion de un golpe poderoso.
Añadiendo detalles:	
	Cuando llegues a la fase de limpieza del trabajo y adición de detalles asegurate de incorporar lineas que traduzcan la accion que se lleva a cabo. Los bordes de su puño y de los brazos son trazos rapidos siguiendo la direccion en la que el brazo se mueve. La cabeza del objetivo es golpeada hacia atrás desde el punto de impacto. Su pelo y su saliva muestran la persistencia de la fuerza del puñetazo. Yo puse lineas curvas en su mejilla para mostrar un hundimiento donde el puño le golpeó.

Angulo Malo

No es que esta posicion no sea dinamica. Es solo que no refleja la accion que se está mostrando. Demasiado plano e inanimado. Es lo minimo para representar este lanzamiento..

Mejor



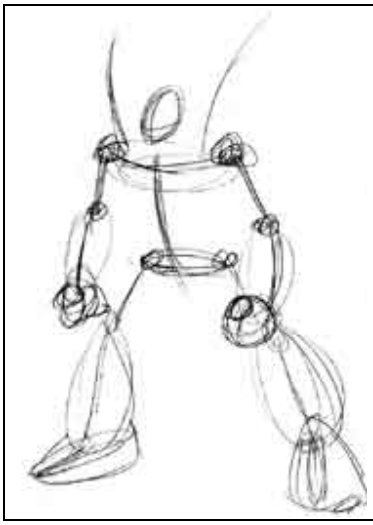
Este es mucho mejor en el sentido de que realmente puedes decir que el objetivo ha sido lanzado. La composicion es mas placentera y deja espacio para fondos, efectos de sonido o bocadillos...pero aun puede ser mejor. Yo usaria este angulo si el objetivo fuera a golpear algo importante o fuera a evitar la caida cayendo sobre sus pies.

Para mostrar que este movimiento lo dejó fuera de servicio necesitamos algo de cierre.

El mejor

Booom! Elegir un angulo que muestra el momento del impacto realmente junta esta accion.. en un frame puedes ver que el objetivo fue lanzado.. recorrio una larga distancia..y aterrizó fuertemente. Los brazos y las piernas en jarras! De nuevo... las lineas curvas de movimiento a lo largo de la trayectoria del lanzamiento determinan la accion.

Ok.. asi pues, aqui teneis mi primer tutorial que hago bajo protesta. No soy un gran artista de mechas, por tanto me siento un poco incomodo mostrando otros como dibujar uno. Intentaré explicar algo de mi filosofia al diseñar uno, lo cual deberia daros una o dos ideas. Espero que el esfuerzo valga la pena.



Mecha : Paso 1- la estructura

Como con todo, comienzo con un esqueleto. Con los mechas puedes ser mas creativo con las proporciones. No tienes porqué hacerlos humanoides. Yo aqui me estoy adhiriendo a los basico, asi que dibujaré un mecha humanoide.

Asegurate de hacer los hombros anchos y las piernas separadas para equilibrarlo.

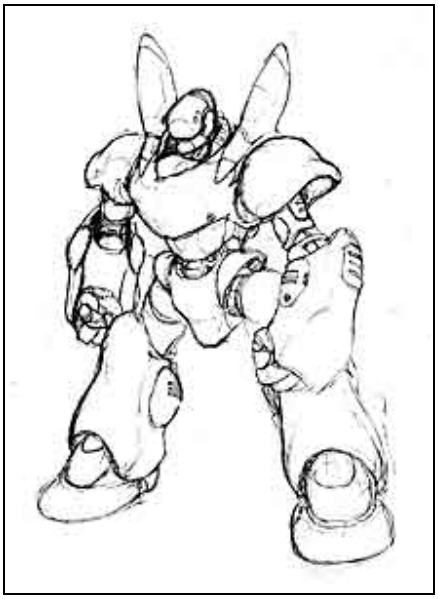
Mecha : Paso 2- bocetando

Ahora aqui es donde hago el mecha diferente de los humanos. No necesito hacer la preparacion de las esferas y los conos. Si lo hago siempre acabo con un mecha tipo transformer, y esos estan muy desfasados.

En lugar de eso pienso voluminoso y poderoso. Grandes protuberancias que alojan maquinaria, articulaciones blindadas, sensores...etc.

Intento y me aseguro de que las articulaciones, aunque blindadas, puedan moverse libremente. Para que vale un mecha si no puede ni juntar sus manos ?

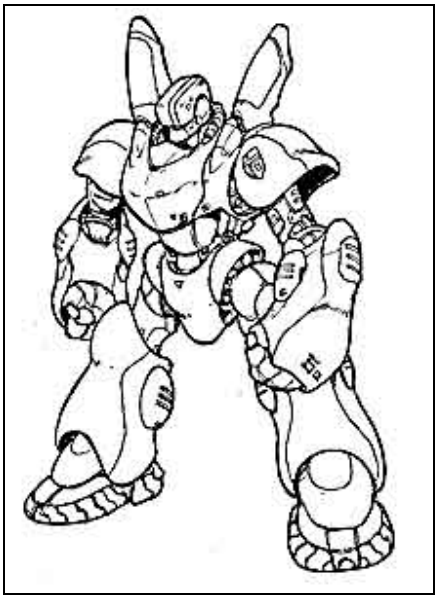
Piensa sobre la funcion de un mecha.. ¿es para uso urbano? Espacio? Hace levantamientos pesados? Necesita ser rapido? Necesita resistir entornos duros ?



Mecha : Paso 3- detallando

Despues de conseguir una forma que me contente comienzo a borrar las lineas innecesarias y a oscurecer las que quiero mantener. Añado lineas y pequeños paneles de acceso por todo el mecha. He hecho la cavidad del pecho grande porque alli es donde tendría que ir el motor.

El mecha mide alrededor de 9 pies de altura y no es tripulado.

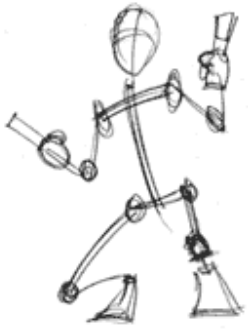
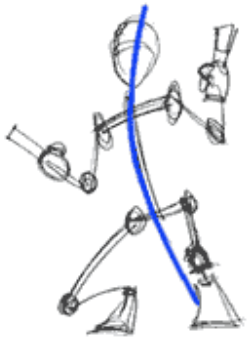


Mecha : Paso 4- entintando

He añadido unos cuantos detalles más antes de llegar a la fase de entintado. Uso una linea relativamente fina para los detalles. Las maquinas tienen mejor aspecto con un contorno grueso y lineas finas en los detalles interiores.

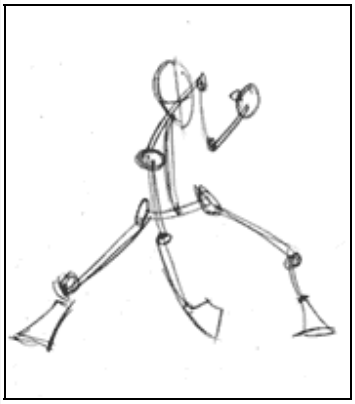
Mecha grande

Acción:
Bien, así que ya dominas la típica figura estática en pie y ahora quieres verla moverse y luchar. La clave aquí es el esqueleto de varillas y la línea de acción. Muchos artistas (incluido yo hace tiempo) son tentados por las ropas, músculos y detalles en fases muuuuuy tempranas del dibujo. La clave para una buena pose de acción son unos cimientos sólidos y un buen esqueleto nos ayudará con ello.

	Paso previo: ¡Héroe de varillas! Esto es tan complicado como debería serlo un esqueleto de varillas... hazlo rápido y suelto. Haz circulitos para indicar donde están las articulaciones y la cabeza. No te preocupes por los dedos; limítate a hacer un esqueleto firme.
	**Paso 1: Colocación del esqueleto** Aquí uso una pose a lo John Woo. El personaje está agachado tras la barra del bar listo para salir saltando y unirse al tiroteo. Me concentro en hacer el gesto dinámico y creíble.
	**Paso 2: ¿Cómo lo hago dinámico?** Lo primero que dibujo (y debería haberlo mostrado primero) es la línea de acción. Esta línea es una suave curva que va de lo alto de la cabeza del personaje, a través del cuerpo vía el espinazo y afuera. Hago el esqueleto sobre esta línea.
	Paso 3: Dándole cuerpo En dos de mis tutoriales previos te he mostrado cómo dibujar partes del cuerpo usando bolas, conos y cilindros. Acabo de añadir otro tutorial sobre escorzos... echales un ojo para ayudarte en este paso. Mantén la integridad del esqueleto y trabaja suavemente en las formas del cuerpo. Hazlo rápido y suave... no aprietes mucho con el lápiz por ahora.

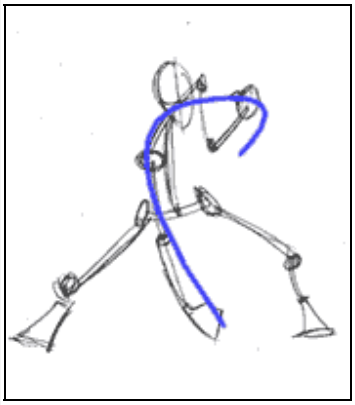
Paso 4: Terminando

Con una goma amasada (ver Materiales) borra las líneas de apoyo, más ligeras, y oscurece las líneas que quieres conservar. Voilä.



Paso 1: Colocación del esqueleto

Aquí uso una pose en plan superhéroe. El personaje está listo para dar un puñetazo y defender la justicia. Me concentro en hacer el gesto dinámico y creíble.



Paso 2: ¿Cómo lo hago dinámico?

Lo primero que dibujo (y debería haberlo mostrado primero) es la línea de acción. Esta línea es una suave curva que va de lo alto de la cabeza del personaje, a través del cuerpo vía el espinazo y afuera. Hago el esqueleto sobre esta línea.

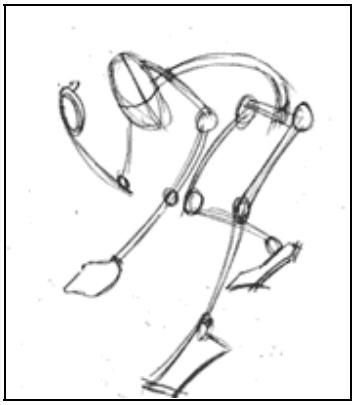
Paso 3: Dándole cuerpo

En dos de mis tutoriales previos te he mostrado cómo dibujar partes del cuerpo usando bolas, conos y cilindros. Acabo de añadir otro tutorial sobre escorzos... echales un ojo para ayudarte en este paso.

Mantén la integridad del esqueleto y trabaja suavemente en las formas del cuerpo. Hazlo rápido y suave... no aprietes mucho con el lápiz por ahora.

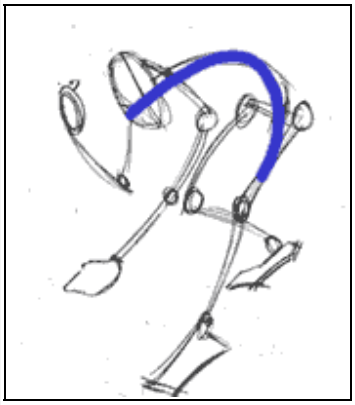
Paso 4: Terminando

Con una goma amasada (ver Materiales) borra las líneas de apoyo, más ligeras, y oscurece las líneas que quieres conservar. Voilä.



Paso 1: Colocación del esqueleto

Aquí uso una pose en plan espía. El personaje está introduciéndose en el cuartel general de GloboChem para robar los planes para la biotoxina experimental. Me concentro en hacer el gesto dinámico y creíble.



Paso 2: ¿Cómo lo hago dinámico?

Lo primero que dibujo (y debería haberlo mostrado primero) es la línea de acción. Esta línea es una suave curva que va de lo alto de la cabeza del personaje, a través del cuerpo vía el espinazo y afuera. Hago el esqueleto sobre esta línea.

Paso 3: Dándole cuerpo

En dos de mis tutoriales previos te he mostrado cómo dibujar partes del cuerpo usando bolas, conos y cilindros. Acabo de añadir otro tutorial sobre escorzos... echales un ojo para ayudarte en este paso.

Mantén la integridad del esqueleto y trabaja suavemente en las formas del cuerpo. Hazlo rápido y suave... no aprietes mucho con el lápiz por ahora.

Paso 4: Terminando

Con una goma amasada (ver Materiales) borra las líneas de apoyo, más ligeras, y oscurece las líneas que quieres conservar. Voilä.

Nota final: Nada te ayudará más a dibujar en actitudes de acción que un buen material de referencia. Pide a tus amigos que posen para tí o coge imágenes de revistas de películas de acción. Siempre que veas una pose que te guste **¡HAZTE CON ELLA!** Nunca sabes cuándo la podrías necesitar. Después de un tiempo serás capaz de dibujar a ojo tú solito.

Los storyboards son esenciales para definir la acción y decidir los ángulos de cámara. Empiezo teniendo tan solo una rejilla de seis recuadros. Basándome en el script dibujo cada acción importante en una viñeta. ¡Sólo una acción por recuadro!

Por ejemplo: El Script dice "El personaje saca una moneda del bolsillo y la examina."

Aquí hay dos acciones importantes.
1. El personaje saca la moneda del bolsillo
2. El personaje la examina

(El viaje de la moneda desde el bolsillo hasta delante de la cara no es importante)

Así que podría poner un panel con el personaje hurgando en el bolsillo y el siguiente con él sosteniendo la moneda ante sí. ¿Lo ves?

Cuando estoy contento con los bocetos ya puedo concentrarme en cómo podrían colocarse en la página... qué viñetas podrían ser grandes, cuáles podrían ser pequeñas, asegurarme de que la perspectiva es correcta, tatatá.
Luego pongo los bocetos en una mesa de luz y los paso a limpio.

¡Ha cortado la hidraúlica!
Qué, ¿no abres?
¡Chiicoos!
¡Mirad esto!